N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

187
DÉCEMBRE
2006

Future
MEDIA WITH PASSION
T 02788 - 187 - F: 6,50 €



World of Warcraft Burning Crusade

Blizzard vous déclare sa flamme

Exclusif
Premiers pas dans la bêta du Seigneur des Anneaux Online !

Dossier Matos
Tout savoir sur la haute définition

Bêtas & Tests
Splinter Cell Double Agent
Runaway 2
Medieval II : Total War
Sam & Max Culture Shock
Sid Meier's Railroads !
Gothic 3
Top spin 2
Flight Simulator X

Reportage
L'Intel Developper Forum ou l'avenir de la carte 3D

Numéro 187 • Décembre 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 8 € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

joystick • 187 • DÉCEMBRE 2006 • 6,50 €
MEDIEVAL II TOTAL WAR • RAILROADS ! • GOTHIC3 • FLIGHT SIMULATOR X

JOYSTICK n° 187 - Décembre 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bezy, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Olivier Delacourt, Thomas Diouf, Yamina Djarir, Viviane Fitas, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « Nedd » Jamet, « C_Wiz » Louel, Marie-Claude Rodriguez et Nicolas « Dr. Loser » Roux.

Sommaire

187 DÉCEMBRE 2006

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

38



REPORTAGE EXCLUSIF
LORD OF THE RINGS ONLINE

En exclusivité all over ze weurld ce mois-ci : les premiers pas de Cyd dans Lord of the Rings. Et croyez-moi, les premiers pas de Cyd c'est un moment émouvant. Parce qu'après, une fois qu'il maîtrise, il revient pour vous dérouiller et c'est nettement moins drôle.

54



TESTS

Près d'une trentaine de tests ce mois-ci, rien que ça. Que vous ayez une subite envie de jouer les pilotes de ligne, les barons de la drogue, lapin sociopathe ou entraîneur d'une équipe de foot porté sur le tableur Excel, il y en aura pour tous les goûts.

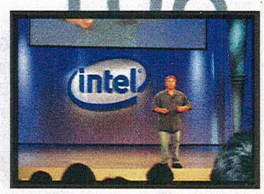
104



RÉSEAU

En dehors du dossier sur LOTR (je vous ai dit qu'il était exclusif ?), ce mois-ci, vous aurez droit du côté du réseau à une aide de jeu pour nuker tout le monde à Defcon, ainsi qu'une autre pour vous éviter les arnaques dans les MMO.

108



MATOS

Ce mois-ci, ce veinard de C_Wiz est allé traîner du côté de San Francisco pour visiter l'IDF (l'Intel Developer Conference) et nous ramener plein de news. Enfin, ça c'est ce qu'il dit. Moi je suis sûr qu'il est allé traîner dans les bars de motards moustachus.

ET AUSSI...

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Jessica Walter (jessica.walter@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

Couverture
© Vivendi

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

sommaire #187

Les extraterrestres ont des besoins **tout à fait normaux :** manger, boire, faire la fête. **Mais réussir à concilier la vie de différentes races d'aliens** dans un lieu commun **n'est pas une mince affaire.** C'est le challenge **qui vous attend grâce à Startopia,** le jeu complet offert ce mois-ci. **Sinon, vous pouvez toujours** faire couler le sang **sur les champs de bataille de la démo de** Medieval II : Total War, **histoire de décompresser.**

LE JEU COMPLET

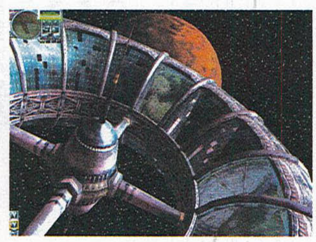
Startopia



Genre : Gestion
Développeur : Mucky Foot
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.eidos.fr
Config minimum : Windows 98/XP, CPU 350 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP, CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo









En résumé

Bien plus qu'un simple jeu de gestion, Startopia peut largement être défini comme un « god-game ». Le genre de titres dans lequel vous incarnez une entité qui doit gérer la destinée d'un peuple. Suite à une guerre, diverses populations extraterrestres se retrouvent à la rue. Un peu à la manière d'un maire de Sim City, vous voilà au rang de gestionnaire d'une base spatiale en forme de donuts. Votre but est d'aménager un espace vital pour que les neuf espèces qui vous sont confiées évoluent en paix et en harmonie. Évidemment, c'est là que les choses se compliquent puisqu'elles n'ont pas toutes les mêmes envies. Outre les divers problèmes de budget que tout cela engendre, il faut faire face à des pirates de l'espace et à des maladies contagieuses. Comme vous le remarquez, vous endosserez différents rôles afin de gérer votre petit monde convenablement. Commerce, combats, recherche, rien ne doit être laissé au hasard. Une fois les divers scénarios du mode solo accompli, vous pourrez même vous lancer dans quelques parties multijoueurs pouvant accueillir jusqu'à quatre joueurs.





Medieval II : Total War



Genre : Stratégie
Développeur : Creative Assembly
Éditeur/Distributeur : Sega
Site Internet : www.totalwar.com
À voir Config minimum : Windows XP/2000, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0
À voir Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Quatrième épisode de la série Total War, Medieval II vous plonge en plein cœur de l'Europe durant les années 1080 à 1530. À vous de commander des armées gigantesques et d'user de stratégie pour arriver à vos fins. Histoire de se faire une idée du titre, cette démo propose de vivre trois batailles. La première fait office de tutorial et permet de se familiariser avec les diverses commandes du jeu. Durant cette phase d'apprentissage, faites attention à ne pas effectuer l'action dictée par la voix off avant que celle-ci n'aie fini ses explications. Sinon la phase suivante sera automatiquement chargée et vous n'aurez pas l'ensemble des conseils prévus. Quant aux deux autres batailles (Pavia et Azincourt), elles permettent d'appliquer librement les leçons apprises pendant le tutorial.

Guild Wars : Nightfall



Genre : RPG/Action online
Développeur : ArenaNet
Éditeur/Distributeur : NCsoft
Site Internet : http://fr.guildwars.com
À voir Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
À voir Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Certains d'entre vous se sont rués sur le Joystick 186 daté de novembre suite à l'annonce du site officiel de Guild Wars concernant le Géant Gris. La date indiquée sur le site est pourtant bien la bonne mais il s'agit de la date de parution du magazine qui s'applique donc au numéro que vous tenez entre vos mains. On tenait à éclaircir ce léger malentendu. Le code d'accès permettant d'obtenir le Géant Gris pour Guild Wars Nightfall se trouve donc au dos de la pochette CD. Il y a tout de même une certaine marche à suivre avant de vous balader en jeu avec votre nouveau pet miniature. Voilà donc les indications, simples et précises, des petits gars de Guild Wars : « Après avoir ajouté votre code à votre compte Nightfall, voyagez jusqu'à Kamadan, appuyez sur Entrée et saisissez /bonusitems dans la fenêtre de dialogue. Le Jouet cassé apparaîtra dans votre inventaire. Ensuite, allez voir Mahk à Kamadan et acceptez sa quête : « Un jouet hors du commun ». Une fois la quête terminée, vous recevrez un Géant Gris miniature ! ».



Les autres fichiers

LA SECTION PATCHS :

- Patch 1.01 pour Battlefield 2142
- Patch 1.2 pour Company of Heroes
- Patch 1.08 pour F.E.A.R.
- Patch 9801 pour Settlers II

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

patches

par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

F.E.A.R.

_ Patch 1.08_

Fumble vient de nous raconter une histoire atroce. Pendant la crémation d'une personne pesant 270 kilos, la graisse de celle-ci a coulé et a mis le feu au crématorium. Bon, c'est plus dégoûtant qu'effrayant, mais il fallait bien combler ces quelques lignes puisque Monolith n'a pas daigné donner davantage de détails sur son nouveau patch. On sait simplement que cette mise à jour corrige de nombreux problèmes. Nous voilà bien avancés.





Battlefield 2142

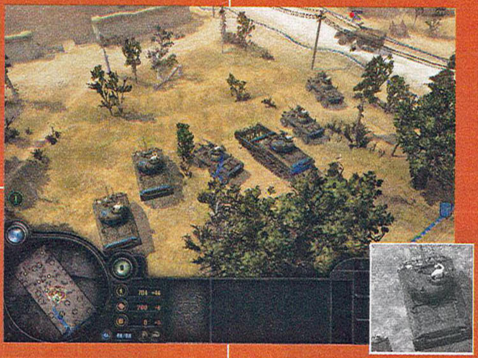
_ Patch 1.01_

Décidément, c'est le mois des mises à jour au contenu plus que flou ou très limité. Digital Illusions vient de mettre à disposition des joueurs le patch 1.01 qui corrige simplement un problème de crash du client. Je vais commencer à être à court d'histoires à raconter si ça continue. Vous voulez peut-être savoir ce que les membres de la rédac' ont mangé ce midi ? Non ? Bon, O.K., je n'insiste pas.

Company of Heroes

_ Patch 1.2_

Cette nouvelle mise à jour pour le jeu de stratégie de Relic Entertainement fixe un certain nombre d'« exploits » permettant à des joueurs peu scrupuleux de tricher. Par ailleurs, divers problèmes de connexion et de crash ont été réglés. Tout ça devrait permettre d'enchaîner des parties multijoueurs plus sereinement. Pour les questions d'équilibrage concernant certaines unités, il faut apparemment attendre les prochains patchs.





Settlers II : 10th Anniversary

_ Patch 9801_

Pour son nouveau patch, les développeurs de chez Blue Bytes ont carrément écrit un roman afin d'expliquer tous les changements apportés à Settlers II. Retenez simplement que l'interface ainsi que les fonctionnalités du lobby multijoueur ont été améliorées. L'intelligence artificielle a été revue à la hausse puisque cette dernière n'utilise plus tout le stock de pierres comme munitions pour ses catapultes. L'éditeur de maps a également subi quelques changements avec l'implémentation d'un nouvel outil permettant des rotations de la carte par phases de 60°. Notez aussi que deux nouvelles maps multijoueurs (Crossroads et Keyhole) ont été ajoutées.

> Tous les patchs détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire/patchs.

COURRIER

par Faskil

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Il est où mon pet ? (non, pas là)

Sur le site officiel de Guild Wars, il est annoncé que des magazines offrent un mini-« pet » (le Géant Gris). D'après la liste fournie, Joystick offrirait ce pet dans le magazine de novembre. Je viens d'acheter le Joystick de novembre paru hier et grande surprise, il n'est fait mention nulle part de ce Géant Gris. J'ai beau rechercher dans toutes les pages, rien. Je regarde sur les CD fournis, je ne trouve qu'une clé d'essai pour Factions. Est-ce un oubli de votre part ? Sortira-t-il une édition spéciale courant novembre ?
Merci d'éclairer ma lanterne.

Jessica Robert

Tbf me chuchote à l'oreille (grrrr) qu'à l'origine, ils se seraient trompé de date sur le site de Guild Wars. Apparemment, ça a été corrigé depuis puisque je viens d'aller faire un tour sur la toile et le Géant Gris est bien annoncé pour le mag' qui sera en kiosque début novembre jusqu'à début décembre et non pas le daté novembre qui est sorti en octobre. Vous n'avez rien compris ? C'est normal, nous aussi, on a un peu de mal. Pour faire simple, le pet sera dispo dans le Joystick 187. Ah ben, ça tombe bien, c'est justement celui que vous tenez entre les mains.

En vrac

Le golf, c'est censé être un sport calme mais pourtant, Albatross18 me donne parfois envie de tuer...

Bienvenue au club (oh oh oh).

Une question à propos du commentaire de Guild Wars sur la page 9. Vous dites : « À l'instar du premier épisode, Factions se déroule exclusivement sur le Net ». Euh, depuis quand le premier épisode ne se passe pas sur le Net ?

Euh, depuis quand « à l'instar de » veut dire « au contraire de » ?

« Hippochondriaques »

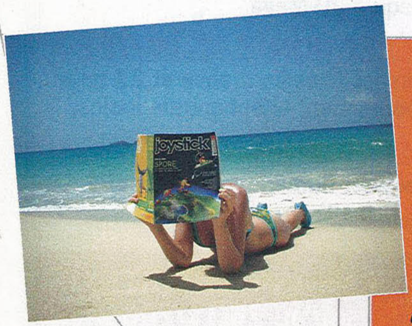
Je tenais simplement à vous remercier pour votre message personnel dans le n°186 de novembre, à la page 26. Eh oui, je vais jouer à Horse Racing Manager 2 lorsqu'il sortira. J'espère au moins que vous en ferez un test et que nous pourrons peut-être nous affronter online.

Lekh

Euh. O.K. Attendez, bougez pas. YAAAAAAAAAAAAAAAV' !!! Tu te souviens quand tu me disais que tu voulais avoir des amis ? Je crois que j'en tiens un.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.



Around Ze Weurld

Je dévore Joystick depuis l'époque où vous testiez encore des jeux console (oui je suis vieille!) et je souhaitais vous envoyer une petite photo de moi en vacances au moment le plus opportun c'est-à-dire avant l'hiver. Bon courage.

Tatam

Bah, vous n'avez pas l'air si vieille que ça sur la photo. Ou alors vous êtes bien conservée. Par contre, si je peux me permettre, votre Joystick il commence à dater un peu là. Vous savez qu'on en a fait deux, trois autres depuis ? Ah ça, forcément, quand on passe son temps à se prélasser au soleil... Je vous jure.

Help !

Je suis étudiant en master d'Histoire (personne n'est parfait) et je travaille sur un mémoire intitulé La perception de l'antiquité dans les jeux vidéo. Entreprise somme toute louable, mais pharaonique (ndFask : ça tombe bien), vu le nombre de productions ayant trait, même par simple évocation, à cette période de notre Histoire, quand les autoroutes de l'information étaient parcourues de bœufs et de chevaux. Pour pouvoir vaincre l'épreuve, je me tourne vers ce magazine, à qui je suis fidèle depuis neuf ans et une poignée de mois. Serait-il possible aussi de faire passer l'information dans le courrier des lecteurs, afin que l'un ou l'autre collègue en passion ludique veuille partager son savoir ?

matthieu.hague@9online.fr

Hop, voilà qui est fait. Mais de rien, ça me fait plaisir.

Il faut rendre à Jean-Claude...

Je me permets de vous signaler une petite erreur dans votre numéro 186, page 97. Il y a un petit screenshot avec « The Movies : La magie du cinéma sur nos PC grâce à Renderware, le middleware de Criterion ». Étant le développeur du moteur technologique de The Movies, je peux vous affirmer que la version PC n'utilise pas Renderware, mais un moteur « maison » basé sur DirectX. La version console (portage du jeu PC mais qui n'a jamais vu le jour) était par contre basée sur Renderware Graphic.

Jean-Claude Cottier

Oups. Au temps pour moi, donc. Cela dit, j'ai tout de même pris la peine de vérifier hein. Non, parce que bon, on reçoit de ces courriers parfois...

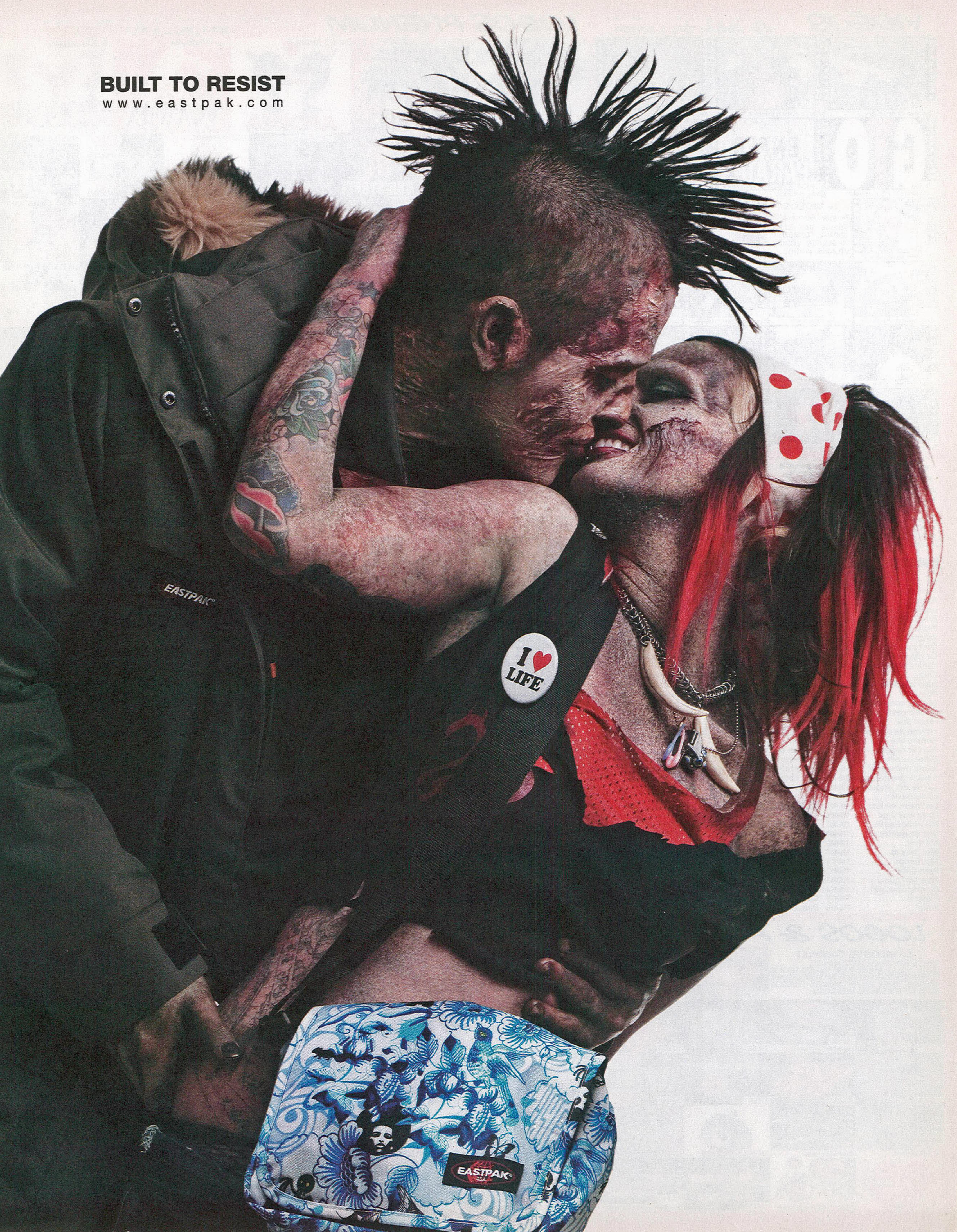
Joystick, menteurs !

J'ai remarqué de façon impromptue que votre courrier des lecteurs se résume dans 99 % des cas à ridiculiser les pauvres hères qui vous envoient leurs supplices (ndFask : vous voulez dire « suppliques », je suppose ?). Je vous soupçonne même (dans un grand délire schizophrène ou dans le simple but de vous faire mousser) de rédiger vous-même ces lettres. Maintenant, ne venez pas me dire que, par conséquent, je n'existe pas. Ça ne prend pas avec moi.

El Presidente

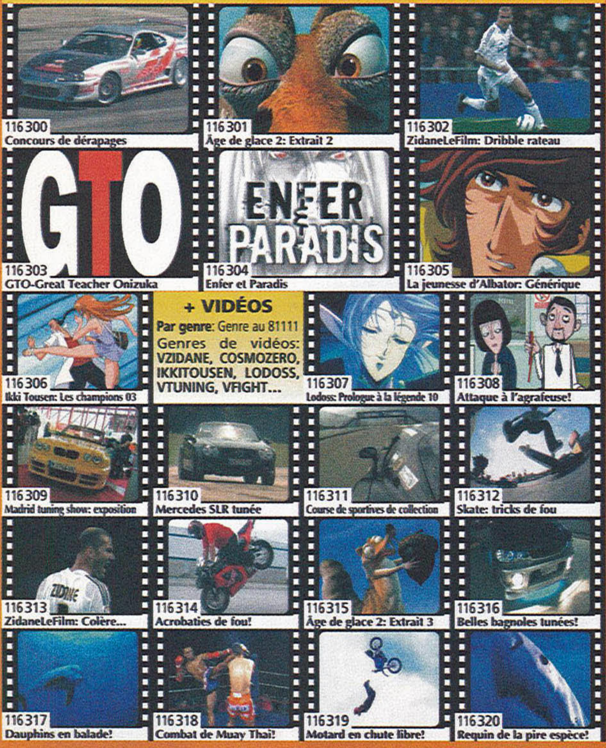
Je comprends votre douleur, mais vous vous méprenez complètement. On se moque de tous les courriers, on ne s'arrête pas à un misérable 99 %.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr


BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
EASTPAK
I ♥ LIFE
EASTPAK

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
+200 VIDÉOS: VIDEOS au 81111



116300 Concours de dérapages · 116301 Âge de glace 2: Extrait 2 · 116302 ZidaneLeFilm: Dribble rateau · 116303 GTO-Great Teacher Onizuka · 116304 Enfer et Paradis · 116305 La jeunesse d'Albator: Générique · 116306 Ikki Tousen: Les champions 03 · 116307 Lodoss: Prologue à la légende 10 · 116308 Attaque à l'agrafeuse! · 116309 Madrid tuning show: exposition · 116310 Mercedes SLR tunée · 116311 Course de sportives de collection · 116312 Skate: tricks de fou · 116313 ZidaneLeFilm: Colère... · 116314 Acrobaties de fou! · 116315 Âge de glace 2: Extrait 3 · 116316 Belles bagnoles tunées! · 116317 Dauphins en balade! · 116318 Combat de Muay Thai! · 116319 Motard en chute libre! · 116320 Requin de la pire espèce!

+ VIDÉOS
Par genre: Genre au 81111
Genres de vidéos: **VZIDANE, COSMOZERO, IKKITOUSEN, LODOSS, VTUNING, VFIGHT...**

LOGOS PRÉNOM

TÉLÉCHARGER: Référence+prénom au 81122. Exemple: 116330Kader au 81122
+300 PERSOS: PERSOS au 81122



116330 Kader · 116331 Bastien · 116332 Andrea · 116333 Brahim · 116334 Amelia · 116335 Flore · 116336 Emile · 116337 Christophe · 116338 Philippe · 116339 Emeric · 116340 Alessandro · 116341 Fabien · 116342 Farid · 116343 Sandra · 116344 Samantha · 116345 Christine · 116346 Samuel Emilie · 116347 Yohan · 116348 Chouchou · 116349 Abdel · 116350 Rodrigue · 116351 Olivia · 116352 Gwenaelle · 116353 Arthur · 116354 Gerard · 116355 Sarah et Etienne! · 116356 Chris · 116357 Pauline · 116358 Dorothée · 116359 dimitri · 116360 Ma chérie · 116361 Amanda · 116362 Emilien · 116363 Anthony · 116364 Flora · 116365 Ingrid · 116366 Patrick the Kid · 116367 Claire · 116368 Souane · 116369 Naima

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+6500 SONNERIES: SON au 81122

Exemple: LE PARRAIN au 81122
Recherche par titre: TITRE au 81122

CATALOGUE COMPLET
Recherche par titre: Titre au 81122 **ou par genre**: Genre au 81122 Exemples: LE PARRAIN ou RAP au 81122
Liste des genres musicaux: **RAP RNB VARIETE DANCE DISCO FUNK LATINO METAL HARD FUSION POP ROCK RAGGA RAI REGGAE ZOUK WORLD CLASSIQUE JAZZ TV FILMS PUBS HYMNES...**

RAP, RNB

Ain't no other man NEW 116380
Au bout des rêves 116381
Autodestruction 116382
Beep 116383
Boulbi 116384
Break it off 116385
Brûle 116386
Buttons NEW 116387
C'est pas ma faute NEW 116388
Candy shop 116389
Confessions nocturnes 116390
Crazy 116391
Dans ma bulle NEW 116392
Deja vu NEW 116393
Elle me contrôle 116394
Et c'est parti 116395
Façon Sex 116396
Femme de couleur 116397
Femme like U 116398
Fous ta cagoule NEW 116399
Garde la pêche 116400
Jeune demoiselle 116401
La boulette (génération nan nan) 116402
La cité des anges NEW 116403
La puissance 116404
Les mains en l'air NEW 116405
Long way 2 go NEW 116406
Ma philosophie 116407
Mal de guerre NEW 116408
Me & U 116409
Moi j'ai pas 116410
My humps 116411
Paris Cuba 116412
Pose ton gun 2 NEW 116413
Promiscuous girl 116414
Pump it 116415
Ridin' 116416

RAP, RNB (suite)

Sexy love NEW 116417
SexyBack 116418
Snitch NEW 116419
Still D.R.E. 116420
Trait pour trait 116421

POP, ROCK

Baby I can hold you NEW 116422
Crazy 116423
Goodbye my lover 116424
Hips don't lie 116425
Hotel California 116426
La tortura 116427
Maneater 116428
Paint it black 116429
Slipping away (Crier la vie) NEW 116430
Unfaithful 116431
Who knew? NEW 116432

MÉTAL, HARD ROCK

B.Y.O.B. 116433
Back in black 116434
Call me when you're sober NEW 116435
Hard rock alleluia (Finlande Eurovision) NEW 116436
Hell bells 116437
Highway to hell 116438
Thunderstruck 116439

VARIÉTÉS

1980 NEW 116440
Adieu jolie Candy 116441
Adora NEW 116442
Aimer jusqu'à l'impossible 116443
Allumer le feu 116444
Au bout de mes rêves 116445
Ca plane pour moi (Le twist) NEW 116446
Caravane 116447
Chirac en prison NEW 116448
Comme toi NEW 116449
Dans un verre à ballon 116450

VARIÉTÉS (suite)

Derniers baisers NEW 116451
Donne-moi une vie NEW 116452
Et dans 150 ans 116453
Face à la mer 116454
J'ai demandé à la lune 116455
J'ai encore rêvé d'elle 116456
J'traine des pieds 116457
Je m'appelle Bagdad NEW 116458
Je suis le même NEW 116459
Je te promets 116460
Je viens du Sud 116461
L'aigle noir 116462
L'aventurier 116463
L'envie NEW 116464
L'or de nos vies NEW 116465
La loi du silence 116466
Là où je t'emmènerai 116467
La rivière de notre enfance 116468
Le dîner 116469
Le prélude de Bach 116470
Le Roi Soleil-Ca marche 116471
Le Roi Soleil-Mon essentiel 116472
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore 116473
Les bobos 116474
Les lacs du Connemara 116475
Marie 116476
Méfie toi de moi NEW 116477
Mistral gagnant 116478
Mon amant de St-Jean 116479
Mon coeur, mon amour 116480
Mon pays 116481
Petite soeur 116482
Peut-être toi NEW 116483
Que je t'aime 116484
Roc 116485
Santiano 116486
Un ange frappe à ma porte 116487
Vivo per lei 116488
Vivre pour le meilleur 116489

DANCE, ELECTRO

Axel F (2005) 116490
Born to be alive (remix) 116491
Dangereuse NEW 116492
Everytime we touch NEW 116493
Gabriel 116494

DANCE, ELECTRO (suite)

Give it up to me NEW 116495
Hung up 116496
I will survive 116497
Je ferme les yeux NEW 116498
La jungle des animaux NEW 116499
Le flic de Beverly Hills-Axel F 116500
Le papa pingouin 116501
Le ragga des pingouins NEW 116502
Le Titou NEW 116503
Living on video 116504
Love don't let me go (Walking away) 116505
Love Generation NEW 116506
Love to love you baby NEW 116507
Moving on stereo 116508
Philosophy 116509
Popcorn 116510
Rock this party 116511
Sinnerman (Remix) NEW 116512
Tell me why NEW 116513
Temperature 116514
World, hold on (Children of the sky) 116515

ZOUK, REGGAE

Bouger bouger 116516

ZOUK, REGGAE (suite)

Buffalo Soldier 116517
C cho ça brule 116518
Coup de boule 116519
Coupé Décalé 116520
Emmène-moi avec toi 116521
L'hymne de nos campagnes 116522
No woman no cry 116523
Tu peux crier NEW 116524
Zidane y va marquer 116525

ITALIE, LATINO

Boum boum boum 116526
Chihuahua 116527
Diras que estoy loco 116528
Hit lerele NEW 116529
Io so che tu NEW 116530
La Camisa Negra 116531
Obsession 116532
Sara perche ti amo 116533
Ti amo 116534

RAÏ, ORIENTAL

Abdel Kader 116535
Baida mon amour 116536
El Salam Alaikoum 116537

RAI, ORIENTAL (suite)

Josephine 116538
Non c'ra non NEW 116539
Partir loin NEW 116540
Sobri 116541
Tellement je t'aime 116542
Ya rayah 116543

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb 116544
24h-Musique de Jack Bauer NEW 116545
24h-Sonnerie CTU 116546
Agence tous risques 116547
Amélie Poulain 116548
Amicalement vôtre 116549
Baila Morena 116550
Benny Hill 116551
Bob l'éponge 116552
Bodyguard-I will always love you 116553
Camping-La marche des tongs 116554
Capitaine Flam 116555
Chapi Chapo 116556
Charmed 116557
Cold Case, affaires classées NEW 116558
Desperate Housewives 116559
Dirty Dancing-Time of my life 116560
Dragon Ball GT 116561
Dragon Ball Z 116562
Dragon Ball Z-Chala head chala 116563
FBI, portés disparus 116564
Friends-Thème 116565
Full metal alchemist 116566
Ghost-Unchained melody 116567
Grey's anatomy 116568
Il était une fois dans l'ouest 116569
James Bond-Thème 116570
Jeux interdits 116571
L'exorciste-Tubular Bells 116572
L'Inspecteur Gadget NEW 116573
La 7ème compagnie 116574
La Boum 116575
La famille Adams 116576
La fièvre du samedi soir-Saturday night fever 116577
La panthère rose 116578
La soupe aux choux 116579
Le bon, la brute et le truand 116580
Le casse de Brice 116581

CINE, TV (suite)

Le clan des siciliens 116582
Le dernier des Mohicans 116583
Le gendarme de St Tropez-Thème 116584
Le Parrain 116585

TOP!
TOP au 81122: top permanent!

Le Roi Soleil-Ca marche 116586
Façon Sex 116587
Mon pays 116588
Rock this party 116589
Confessions nocturnes 116590
La loi du silence 116591
SexyBack 116592
Me & U 116593
Femme de couleur 116594
Emmène-moi avec toi 116595
Moi j'ai pas 116596
Prison Break VF 116597

Le Roi Lion-Hakuna Matata 116598
Le seigneur des anneaux II-Thème 116599
Le seigneur des anneaux-Thème 116600
Les 4.400 116601
Les aventures de Rabbi Jacob 116602
Les bronzés font du ski 116603
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 116604
Les Bronzés-Darla Dirladada 116605
Les choristes 116606
Les Experts NEW 116607
Les Experts (CSI) 116608
Les frères Scott 116609
Les mystérieuses cités d'or NEW 116610
Les Simpsons 116611
Les têtes brûlées 116612
Les tontons flingueurs 116613
Mac Gyver 116614
Magnum 116615
Maya l'abeille 116616
Midnight Express 116617
Mission Impossible 1-Thème film 116618
Mission Impossible 2-Thème film 116619

CINE, TV (suite)

Mission Impossible-Thème série TV 116620
Mon nom est personne 116621
Naruto 116622
Naruto-Go NEW 116623
NCIS 116624
Nicky Larson 116625
Pirates des Caraïbes 116626
Plus belle la vie 116627
Pretty woman 116628
Prison Break VF 116629
Prison Break VO 116630
Pulp Fiction-Misirlou 116631
Requiem for a dream NEW 116632
Rocky III-Eye of the tiger 116633
Sex and the City 116634
Sexe intentions-Bittersweet symphony 116635
Smallville-Save Me 116636
Stargate Atlantis 116637
Supercopter 116638
Titanic-My heart will go on 116639
Tokyo drift NEW 116640
Top Gun-Take my breath away 116641
X-Files 116642

PUBS TV

Areva 2004-Funky Town 116643
Citroën C4 2006-Walking away 116644
Dim 116645
Nutella-Glorious 116646
Royal Canin-Le Professionnel 116647
Toutouyoutou 116648

BRUITAGES, FÊTES

Bali Balo 116649
Bip Aigu 116650
Cloches d'église NEW 116651
J'ai la... qui colle 116652
La digue du... 116653
La petite huguette 116654
Pin Pom (Pompier) 116655
Signal aéroport 116656
Sirène de police américaine 116657
Sonnerie vieux téléphone 116658
Viens boire un petit coup à la maison 116659

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Algérie 116660
Hymne Corse 116661

persomobiles
Recherche libre sonneries, logos, bruitages... **81122**
Envoyez un titre (crazy) ou un genre (rap) au 81122
81122* 0899 706 222
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 116593 au 81122 pour la sonnerie Me&U
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+5000 LOGOS: LOGOS au 81122

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+300 ANIMÉS: ANIMES au 81122

CATALOGUE COMPLET
GENRE au 81122. Exemple: AMOUR au 81122
Genres de logos: **AMOUR NEONS MANGAS RIGOLOS TUNING PAYS CHATONS CHIOTS DAUPHINS CHEVAUX COCHONS TIGRES VACHES ANIMAUX SYMBOLES MONSTRES BEBES NANAS MECS RASTAS...**





116670 · 116671 · 116672 · 116673 Ils font des câlins · 116674 · 116675 · 116676 · 116677 · 116678 · 116679 · 116680 Les néons clignotent! · 116681 · 116682 · 116683 Coup de boule sur l'écran! · 116684 · 116685 La jeune fille... Chut! · 116686 · 116687 · 116688 Il pète, c'est trop mignon! · 116689 · 116690 · 116691 · 116692 · 116693 · 116694 · 116695 · 116696 · 116697 Il fait des coeurs · 116698 · 116699 · 116700 · 116701 Ils s'embrassent... · 116702 Il est super furax! · 116703 · 116704 · 116705 · 116706 · 116707 · 116708 · 116709 · 116710 · 116711 · 116712 · 116713 Je t'aime se déplace entre les coeurs · 116714 · 116715 Les coeurs néons clignotent · 116716 · 116717 Fleur ou coeur? · 116718 · 116719 · 116720 · 116721 Vrooount! Elle démarre · 116722 Le Hummer explose l'écran!

JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
+700 JEUX: JEUX au 81111

3D ACTION COURSE BRIQUES STRATEGIE REFLEXION CARTES COMBAT SIM CASINO FOOT SPORT JDR TIR MISSIONS FLIPPER BILLARD BOWLING LETTRES...
Recherche par genre: GENRE au 81111 Exemple: COURSE au 81111



JEUX VIDÉO AVEC astuces®

35000 astuces, 2000 solutions...
...pour 8000 jeux vidéo consoles et PC!

Envoyez **ASTUCES** au **31313** (prix d'un sms normal)

Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! Pixtel

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+300 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

Pour écouter et télécharger les bruitages: 0899 706 400
ÉCOUTER LES BRUITAGES

Bruitage	Réf.
Aboiement chien	116790
Actualités années 30	116791
Boite à meeeeuh	116792
Boite à musique	116793
Bruits érotiques	116794
Chasse d'eau	116795
Cigales	116796
Cloches d'église	116797
Corne de supporter	116798
Cri d'horreur Femme	116799
Cri de loup garou	116800
Délire chinois	116801
Fou rire	116802
Miaulement chat	116803
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette"	116804
Pets	116805
Rire démoniaque	116806
Rires de bébé	116807
Sirène d'alarme	116808
Vieux klaxon	116809
Vieux téléphone	116810
Voix "Allo! Ici la gendarmerie!"	116811
Voix "Allo... Allo?"	116812
Voix "Appel à toutes les unités!"	116813
Voix "Attention, c'est maman!" NEW	116814
Voix "Attention, c'est papa!" NEW	116815
Voix "Au rapport...Execution!" NEW	116816
Voix "C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..." NEW	116817
Voix "C'est quoi c'bordel?"	116818
Voix "Ceci est un appel, veuillez décrocher"	116819
Voix "Décroche et je te casse les doigts"	116820
Voix "Décroche, allez, décroche!"	116821
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige"	116822
Voix "Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..."	116823
Voix "Dicroche mon fils, c'i ta mère"	116824
Voix "Dring... Dring..."	116825
Voix "Eh, c'est le tien qui sonne!" NEW	116826
Voix "Je réponds pas aux cons..."	116827
Voix "Je t'emmerde avec un grand A!" NEW	116828
Voix "Je vois, je vois...ton téléphone va sonner!" (femme) NEW	116829
Voix "Le tabac c'est tabou..."	116830
Voix "M'emmerde pas, j'suis en vacances!" NEW	116831
Voix "Mise à feu dans 3... 2... 1... Booooum!" NEW	116832
Voix "Nous zafons les moyens..."	116833
Voix "On va tous mouriiiiiir!"	116834
Voix "Ouvrez, police!"	116835
Voix "Qui c'est qu'a pété?"	116836
Voix "Réveille-toi!" (femme) NEW	116837
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne!"	116838
Voix "Stresse pas, tu vas pécho, tu vas serrer!" (femme) NEW	116839
Voix "Toi, ouais toi là... décroche!"	116840
Voix "Un appel pour vous...Chef! Oui! Chef!" NEW	116841
Voix "Vous avez un message!" (femme)	116842
Voix "Vous avez un nouvel appel, décrochez!" (femme) NEW	116843
Voix "Wazzzzha?"	116844
Voix "Wesh ma couille! Bien ou bien?"	116845
Voix d'aéroport	116846
Voix de canard	116847



World of Warcraft Burning Crusade World of

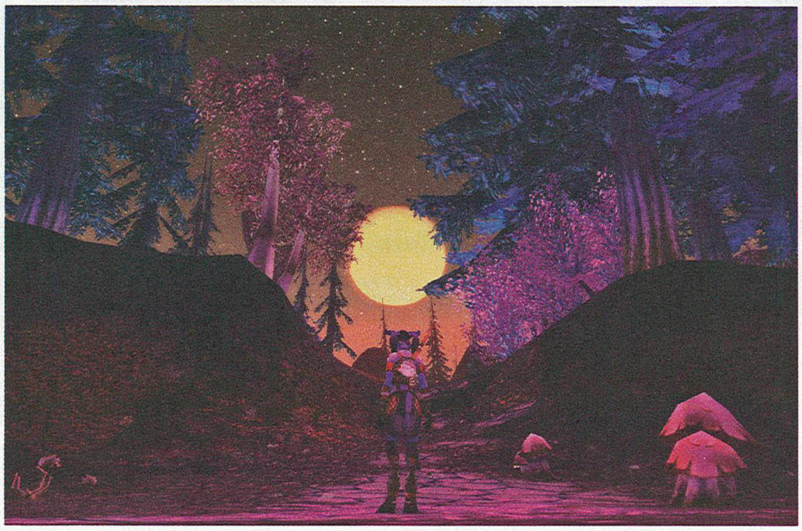
On ne se faisait pas trop de soucis quant à la qualité du contenu de Burning Crusade : Blizzard avait les moyens, et pas franchement le choix. De notre côté, le compte à rebours s'est enclenché sur le tard : la presse ayant été poliment mais fermement refoulée à l'entrée de l'alpha-test, nous ne disposions que de quatre jours pleins à l'ouverture de la bêta pour en décortiquer le contenu avant rédaction de la preview. C'est peu, c'est bien peu, mais j'imagine qu'autrement ça n'aurait pas été rigolo. Hop, vite la clé, hop, lancer le jeu, hop, perso prétir... perso pré... euh... où sont les persos prétirés ? Diantre, fichtre, et osons même un crotte : y en a pas. Il faut copier ses propres péons niveau 60 et les faire progresser à la main pour pouvoir accéder au contenu réservé aux poids lourds niveau 67 (limite actuelle de la bêta) – autant dire que c'est mort pour les journalistes qui ne disposent pas d'un mois de jeu avant de pondre leur papier. Heureusement que ce gros privilégié de Tbf est là pour nous filer un coup de pouce avec son palouf 67... La copie desdits péons n'étant, par ailleurs, pas immédiate, je commence par me rabattre sur l'exploration des terres « noubiesques » des deux nouvelles races de BC : Draeneï côté Alliance, Elfes de sang côté Horde. Il paraît que grâce à eux, l'Alliance a désormais accès à la classe chaman et la Horde à la classe paladin. Ah, ah, ah. Bien essayé, mais un peu tard pour les poissons d'avril, non ?

Oui oui, je suis comme ça, j'ai ma monture au niveau 13, j'ai la classe.



Quand on promène un cheptel de sept millions de clients qui chaque jour réclament leur pitance avec force bêlements affolés... Quand la moindre interruption de service « INADMETABLE !!!! » encourage un millier de vocations terroristes... En bref, quand on possède LA poule aux œufs d'or vidéoludique de la décennie et qu'on doit en assumer la pression conséquente, autant dire qu'on n'a pas, mais alors, vraiment pas intérêt à se louper sur son tout premier add-on.

Entre Brume-Azur et Brume-Sang, transition de tonalités en douceur...



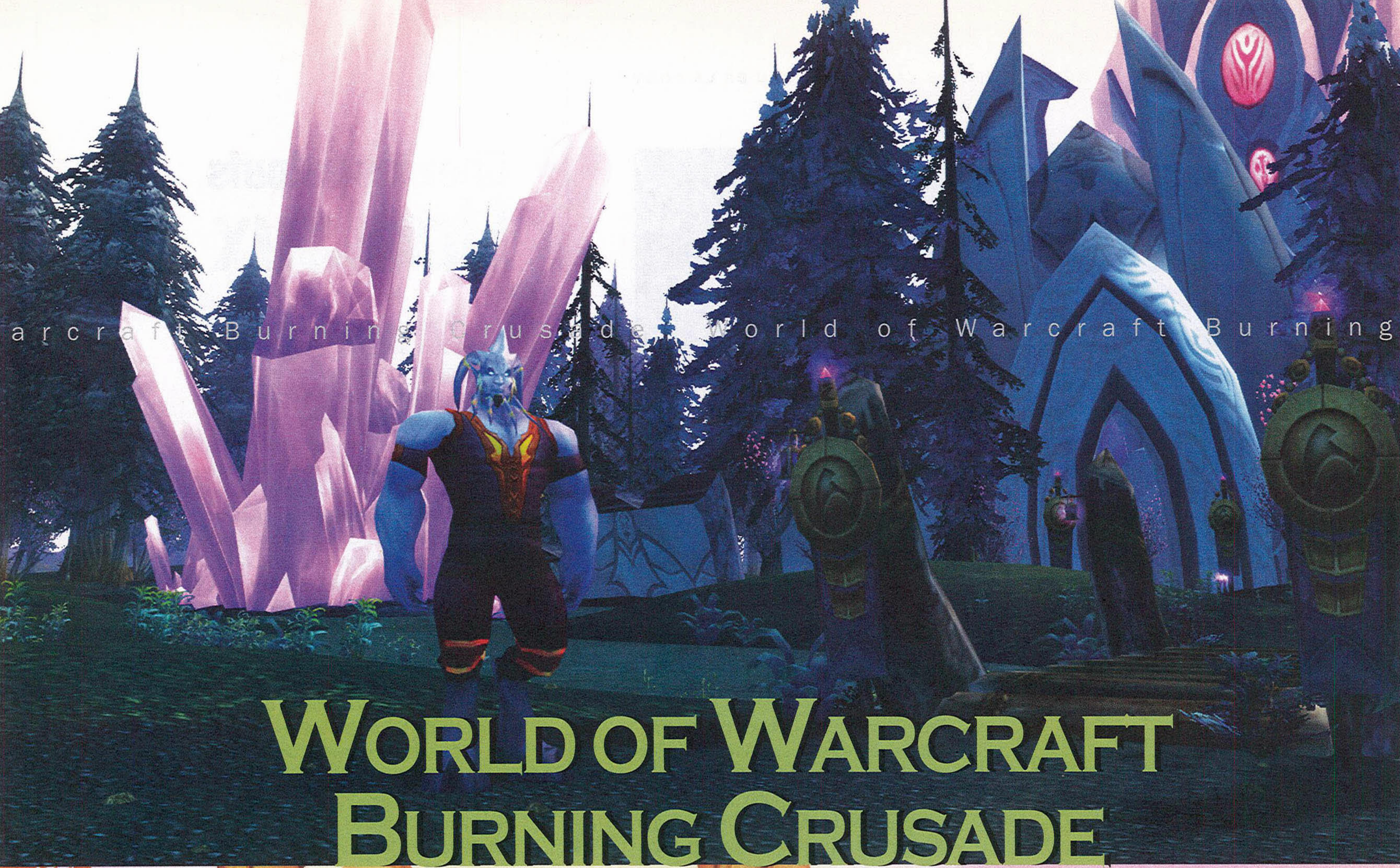
Chez les chamans Alliance

Direction l'île de Brume-Azur pour y créer un Draeneï nouveau-né. Je pars avec un méchant a priori contre cette race, que je trouve impersonnelle et pas bien finie : les premières heures me font changer d'avis. Ma schtroumpfette géante est agréable à piloter, avec sa courbure de hanches exagérément accentuée et son allure dansante ; les mâles dégagent la même impression de puissance massive que les Orcs ou les Taurens, mais avec une grâce de sumo qui leur est propre ; au final, mea culpa, cette race possède donc bien une véritable personnalité.

Un grand merci au grand Titan, aux grandes mains à qui l'on doit les deux grands screenshots qui ouvrent ce dossier (quand t'en veux plus, de ta bécane, tu me fais signe hein !).

GENRE : MMORPG STAR
ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
DÉVELOPPEUR : BLIZZARD /ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 2007

PAR maoh



WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE





Niché au cœur du territoire troll du Bois des Chants Éternels, le donjon de Zul'Aman – petit frère potentiel de Zul'Gurub ?

Quant à la progression des quêtes… c'est simple, aucune autre race ne m'avait autant fait exulter en zone débutant. Tout cela fourmille de petites trouvailles, d'astuces de gameplay et de mises en scène jubilatoires, qui vous font franchir en un souffle l'exploration complète de la zone draeneï avant de réaliser que vous avez très faim, très soif et vraiment très sommeil. Un seul exemple, histoire de ne pas trop vous gâcher le plaisir : lors d'une quête d'exploration classique, alors que je soupire déjà à l'idée des vingt bornes à me taper à pied pour boucler la course, voici mon guide PNJ qui nous lance un sort. Le paysage se fond dans les ombres, façon cuite des ténèbres, et nous nous retrouvons métamorphosés en panthères immatérielles plus rapides que des lévriers de course : à peine l'occasion de prendre trois screenshots et demi et la quête est bouclée. Le temps de visiter les deux îles draeneï dans les formes et en suivant les quêtes n'excède pas une vingtaine d'heures de jeu, mais ce sont vingt heures de pure allégresse ludique.



Vos poules fluo en revanche, vous pouvez les garder. Plutôt mourir.

O.K. finalement c'est ce dada-là que je voudrais…



Chez les paloufs Hordeux

Je n'ai hélas plus autant de temps à consacrer aux Elfes de sang : juste le temps de créer deux, trois persos pour m'assurer que ces demoiselles sont bien les super pouffes espérées (c'est le cas) et ces messieurs les wondergayzor attendus (c'est le cas), et je fais appel à ma chaman(e) niveau 60 pour visiter le reste à allure de monture épique. Est-ce la même réussite que chez les cousins allianceux ? Difficile à estimer au vu de la vitesse à laquelle il me faut parcourir tout cela et de la facilité avec laquelle j'expédie les quêtes, mais une chose est sûre, ce ne sont pas les activités qui manquent. Gros bémol, les Terres fantômes (seconde et dernière zone Elfe de sang) me séduisent bien peu – il faut dire que comme bon nombre de vieux joueurs abonnés aux Maleterres, aux fameux « run Baron » et aux moult autres territoires et donjons dédiés aux Réprouvés, je commence à faire une légère indigestion des zones typées mort vivant. Les portes de la seule instance pour débutants prévue jusque-là, Zul'Aman, sont pour le moment fermées au public – on se contentera d'une photo souvenir de l'entrée.

Décors et capitales

Dominantes or et rouge pour les Elfes de sang, dans un environnement tout en courbes et volutes, totalement surchargé de magie. Les balais font le ménage tout seuls, les plantes et luminaires lévitent paresseusement, de petits éclairs de quintessence crépitent



Joailleons gaiement

Très attendu, le nouvel artisanat permet d'enchâsser des items à la façon d'un Diablo. Seuls certains objets l'autorisent, notamment les items rares ou de qualité supérieure de BC ; notons aussi que les emplacements sont prédéterminés (par exemple, une place pour une pierre de couleur rouge). Bonne nouvelle pour les enchanteurs qui se voyaient déjà au chômage, la joaillerie est finalement conciliable avec leur profession. On notera enfin que si le niveau 300 est requis pour les enchâssements, notre nouveau joujou de craft permet un tas de petits trucs rigolos dès l'origine, comme par exemple invoquer des statues protectrices ou créer de petits bijoux magiques à peu de frais...

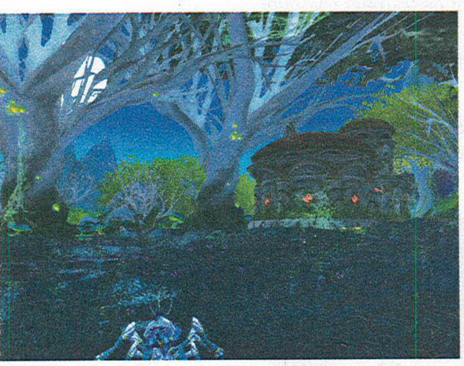
sous les pas du voyageur... Chez les Draeneï on préfère le bleu et le rose, les décors « spatialo-grecs » et les cristaux massifs qui écrasent le paysage de toute leur hauteur. Une franche réussite d'ambiance dans les deux cas. Les deux capitales, L'Exodar et Lune d'Argent, partagent nombre de points communs : immenses, superbes, et résolument dénuées du moindre esprit pratique. Quand on est habitué à trouver point de vol, banque, hôtel des ventes, réparateur, marchand de composants et auberge réunis sur 20 m² de terrain, ça fait grincer des dents. Comme ces capitales dégagent aussi une remarquable impression de vide et ne proposent aucune quête ou quasi, on suppose que tout cela est un « work in progress » qui sera complété et réaménagé d'ici janvier.

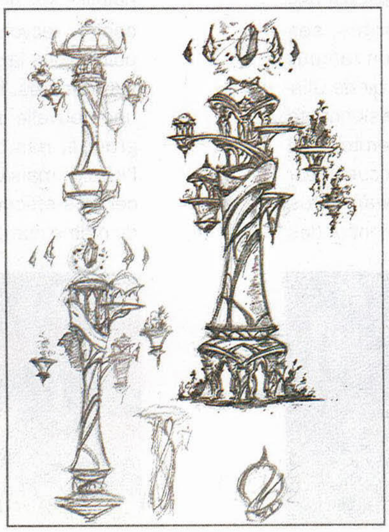
Parlons business

Mais voici ma prêtresse avancée... Le chemin est long jusqu'à la Porte des Ténèbres qui me donnera accès à l'Outreterre, profitons-en pour faire un petit point technique. On ne s'étendra pas sur le passage au niveau 70 ; on nous l'avait garanti lent et difficile mais à moins que la donne ne change d'ici là, ça ne sera pas le cas ; les habitués devraient franchir le cap en quelques semaines. En ce qui concerne les nouveaux arbres des talents, ils sont publiés au fil de l'eau sur le site officiel depuis des semaines et sont amoureusement décortiqués, critiqués, épluchés et commentés par les joueurs. Verdict étonnant : ça jubile, ça pleurniche, ça s'extasie, ça hurle à la mort, bref c'est comme d'habitude dès qu'on touche aux templates... Tout le monde reste toutefois d'accord sur un point fondamental : avec dix niveaux et dix points de talents supplémentaires, ça va chier.



Merci, ô toi qui t'apprêtes à m'offrir une nouvelle robe. La prochaine fois je voudrais la même en moins moche, s'il te plaît.







Mauvaise nouvelle les gars : on n'est pas les seuls à avoir pris du grade.

Ce n'est pas sale

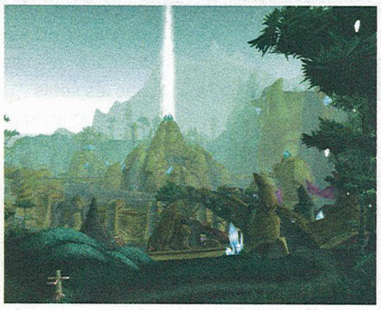
Mais la montée en puissance se fera aussi via les items, le matos quoi. C'est le nouveau terme à la mode : on parle de « l'itemisation BC » avec des mines de conspirateurs extatiques. Il faut reconnaître que les caractéristiques font rêver. Les nouveaux objets rares supplantent aisément nombre de nos vieux machins épiques et en quelques jours de jeu sur la bêta, on voit défiler un nombre affolant de chiffres auxquels on n'aurait jamais osé rêver. Difficile pour le moment d'évaluer le degré d'obsolescence de notre ancienne garde-robe et l'impact conséquent en termes d'équilibre de jeu, d'autant que la donne se complique encore avec l'apparition de la joaillerie (voir encadré), les autres particularités de BC (par exemple la personnalisation des sets T4) et l'implantation d'une bonne quinzaine de nouvelles factions dont les récompenses restent à découvrir... Il faudra attendre que les populations haut niveau des serveurs se soient stabilisées au niveau 70 pour s'en faire une idée plus précise. Histoire de compliquer encore l'équation, on nous annonce un joli paquet de modifications de l'immuable système des caractéristiques et des scores afférents. D'une part, on introduit les décimales afin d'étirer l'échelle de progression ; d'autre part, on relativise le système en fonction du niveau du joueur ; en bref, on module, on étire et on affine la pâte à pizza histoire d'y faire tenir un maximum de champignons. On notera aussi l'apparition d'une nouvelle caractéristique, la résilience, qui vient contrer les scores de critiques, au grand dam de nos amis voleurs.



Loutre quoi ?

Mais foin de ces considérations bassement techniques : la Porte des Ténèbres s'annonce à l'horizon. Dès le seuil passé, le ton est donné : c'est la guerre ! Aux pieds du monumental Escalier du Destin, surplombé par la voûte la plus spatiale qu'on puisse imaginer, la Horde et l'Alliance, unies dans la lutte contre l'ennemi commun, résistent pied à pied aux invasions de la Légion. Je repasserai plus tard soutenir les efforts de guerre de mon camp, j'ai quatre grandes régions à explorer (sur les sept que comporte l'Outreterre, les trois dernières sont encore fermées au public). J'aurais adoré le faire en monture volante... mais ce pan de gameplay est encore inaccessible, il faudra attendre que la bêta progresse un peu.

Terokkar, vue sur la capitale de Shattrath



Visite guidée

La Péninsule des Flammes Infernales est une zone aride et tourmentée qui évoque furieusement les Terres Foudroyées, avec un peu moins d'éclairs et un peu plus de planètes dans le ciel. On y croise principalement des sangliers et des Orcs, plein d'Orcs, qui occupent la Citadelle des Flammes Infernales, première instance – ou plutôt groupe d'instances – du nouveau continent. Après cette mise en bouche, direction Terokkar, une forêt luxuriante d'un profond vert émeraude et qui abrite notamment le donjon Auchindoun et la belle capitale de Shattrath : un vrai centre névralgique à partir duquel on peut rallier les capitales du vieux continent. Petit tour au nord-ouest pour explorer le Marécage de Zangar, ses champignons luminescents, ses traverses de bois arpentées par des araignées d'eau douce géantes, ses créatures spongieuses et son fameux « Coilfang », donjon du Réservoir de Glisseroc... Au sud enfin, l'impressionnante plaine de Nagrand, un large territoire de chasse (on y est d'ailleurs accueilli par ce bon vieil Hemet Nesingwary, plus motivé que jamais pour vous confier des kilotonnes de safaris) qui recèle entre autres points intéressants l'une des nouvelles arènes PvP de l'add-on.



Le Marécage de Zangar



Nagrand, les nouveaux territoires de chasse



La Péninsule des Flammes Infernales

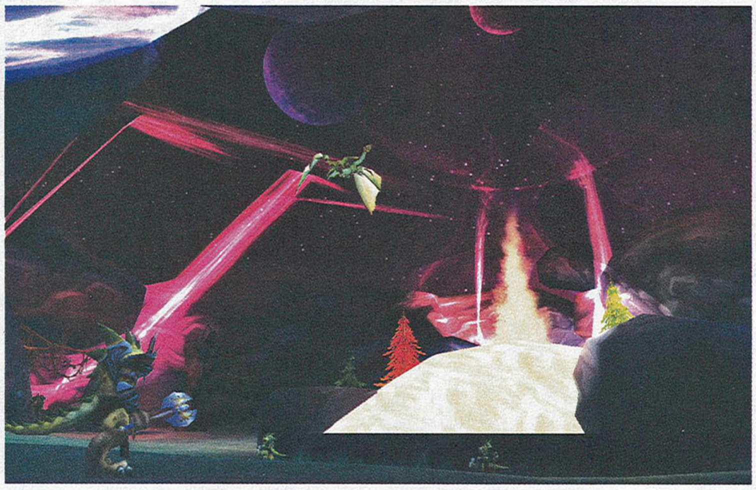
Du donjon ! Du donjon ! Du donjon !

Vous le savez sans doute déjà : le temps des raids à 40 est révolu. Avec BC la norme des « gros » raids passe à 25 joueurs. À la clé, plus de souplesse et de facilité dans l'organisation des sorties, sans doute... mais aussi un véritable casse-tête pour les guildes. Faut-il élargir son « roster » (sa population de joueurs) pour pouvoir assurer deux raids simultanés ? Le réduire au contraire et écrémer les rangs au passage ? Les transitions se négocient déjà, dans la douleur et les larmes. Notons qu'il est désormais possible de choisir la difficulté du donjon qu'on affronte : mode normal ou difficile, pour plus de sang et de plus hautes récompenses. On retiendra enfin l'établissement d'un nouveau système de marques PvE, qu'on trouve dans les donjons et qui permettent de s'acheter ensuite les items de son choix. Et les deux plus qui font plaisir : les très inutiles pierres de rencontre, recyclées en démonistes d'appoint, nous laissent désormais invoquer les traînards. Plus intéressante encore, une nouvelle interface de recherche de groupe, pas tout à fait au point pour l'instant mais qui devrait au final remplacer très efficacement l'immonde canal du même nom.





intel Leap ahead™
DÉMULTIPLIEZ TOUT CE QUE VOUS AIMEZ DANS LA TECHNOLOGIE.
NOUVEAU INTEL® CORE™ 2 DUO. LES MEILLEURS PROCESSEURS AU MONDE.
Le nouveau processeur Intel Core™ 2 Duo pour PC, démultiplie vos capacités et celles de votre ordinateur. Maintenant, profitez d'une rapidité accrue jusqu'à 40%. Et bénéficiez de plus de 40% d'optimisation d'énergie. Découvrez comment sur intel.fr/multiply.
intel Core™ 2 Duo inside™
Plus d'informations sur www.intel.fr/perfomance
Performance basée sur SPECint*_rate_base2000 (2 copies) et efficacité énergétique basée sur Thermal Design Power (TDP), Comparaison entre Intel® Core™ 2 Duo E6700 et le processeur Intel® Pentium® D 960. Les performances actuelles peuvent varier. ©2006 Intel Corporation. Intel, le logo Intel, le logo Intel Core, Intel. Leap ahead, et le logo Intel. Leap ahead. Sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés
Leap ahead™ : encore plus loin.



Le très impressionnant corridor d'entrée des Grottes du Temps

Localisation : oui, mais bon...

Elle en aura fait du bruit, cette nouvelle : avec BC s'ouvre l'ère de la traduction totale. Cette fois-ci tout y passe, y compris les sacro-saints noms de capitales. Personnellement, je n'ai rien contre les traductions françaises en elles-mêmes et j'ai le plus grand mal à comprendre en quoi « Hurlevent » serait plus ridicule que « Stormwind ». Non, le vrai problème que j'ai avec cette politique de traduction jusqu'auboutiste concerne les délais : je suis tout bêtement fatiguée de devoir sans cesse m'adapter, renoncer à des noms familiers et jongler entre deux référents. Pitié, embauchez quelques stagiaires de talent le temps d'achever cette localisation une fois pour toutes, et qu'on n'en parle plus...

Les Grottes du Temps

Pendant que je joue les touristes en Outreterre, Tbf et son escorte de gros bras niveaux 67 se précipitent à Tanaris à l'annonce de l'ouverture des deux premiers donjons des Grottes du temps. Blizzard nous présentait fièrement le concept il y a un an : ce complexe instancié permet de revivre des événements historiques du passé – autant dire une manne d'aventures à peu près sans fond... Pour le moment, trois instances ont été créées, qu'il faut boucler par ordre de difficulté croissante avant de pouvoir passer à la suite. La première se déroule dans notre bon vieil Hillsbrad... pardon, Hautebrande, et il s'agit d'y aider Thrall à s'échapper de Fort-de-Drun (Durnholde). On peut ensuite passer au Noir Marécage puis au très célèbre Mont Hyjal, encore fermé au public et où l'on espère pouvoir vaincre Archimonde en personne ! Pas de nouvelles en revanche côté Karazhan : l'instance du Défilé de Deuillevent garde ses portes closes dans l'attente d'un prochain patch bêta.



La faction des Gardiens du Temps vous souhaite la bienvenue !



Préparation à un combat d'entraînement (à blanc) en arène

PvP mon amour

Mais Burning Crusade, ce n'est pas non plus que du PvE. Si les très jouissifs « bombing runs » à wyverne dont on peut s'offrir un tour à Halaa (Nagrand) par exemple, ne sont qu'une extension du nouveau système de contrôle PvP introduit avec le dernier patch, de vrais changements sont à prévoir avec BC. Le nouveau système d'honneur est déjà fonctionnel : on gagne désormais dans toutes les activités PvP (PvP libre, Champs de Bataille, Points de contrôle...) des « points d'honneur » que l'on peut ensuite dépenser, assortis ou non des classiques marques de victoire des Champs de Bataille (on attend fébrilement l'ouverture du petit dernier, l'Œil du Cyclone). Ils permettent bien entendu d'acheter de l'équipement, aussi bien de l'ancien matos PvP (montures épiques incluses !) que des nouveaux items BC (récompenses d'arènes exceptées). Ces points d'honneur restent acquis même si vous êtes inactif en PvP : terminée, la course sauvage au rang, on peut désormais progresser tranquillement. La pression est reportée sur le système d'arènes, flambant neuf : une compétition basée sur le système ELO des joueurs d'échec. Vous organisez une équipe fixe (joueurs + remplaçants) de deux, trois ou cinq joueurs et vous tâchez de vous maintenir au sommet de la compétition (en tuant l'équipe d'en face... pas très compliqué) pour remporter le plus de points d'arène possibles. Ces derniers sont la nouvelle référence ultime en PvP et permettent d'accéder aux plus puissants items... On n'a pas fini de s'entretuer !




AGE of EMPIRES III The War Chiefs
Faîtes corps avec votre terre. Enterrez-y vos ennemis.
Défendez les Amériques en tant que Sioux, Iroquois ou Aztèques. En tant que chef de guerre, dirigez les bêtes de la forêt, renforcez vos unités et accélérez leur progression vers les points à conquérir. Renversez le cours des batailles en votre faveur contre des forces d'invasion européennes. Votre puissance s'accroît au fur et à mesure que vous maîtrisez les nouvelles cartes et la nouvelle campagne solo. Cette terre restera votre propriété à jamais.
www.ageofempires3.com
Games for Windows
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
12+
www.pegi.info
© Microsoft, Age of Empires, Windows and Age of sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les noms des compagnies actuelles et produits mentionnés sont des marques appartenant à leur propriétaire.

Vous voulez tout

ABONNEZ-VOUS VITE!



dossier — 100 nouveautés dont vous allez rêver

À mesure que les fêtes de Noël approchent, la recherche d'idées de cadeaux est dans tous les esprits. Amateurs de high-tech ou d'informatique, découvrez les stars de cette fin d'année. Il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses.

multimédia — Quel téléviseur pour les nouvelles images

L'écran cathodique est mort, vive le numérique ! Encombrement réduit, poids allégé, qualité améliorée…, c'est le moment de s'équiper !





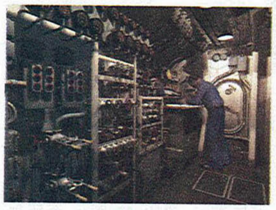
faites-le chez vous ! — Votre bureau à distance

Plus besoin d'emmener son ordinateur pour accéder à ses données. Sur Internet, vous trouverez l'équivalent de vos logiciels habituels. Et ils sont gratuits.

mobilité — Grand comparatif des formules GPS

Les GPS embarqués des grands constructeurs d'automobiles restent encore chers. En attendant que les prix baissent, tournez-vous vers les tout-en-un, PDA ou téléphones. Ils sont tout aussi efficaces.



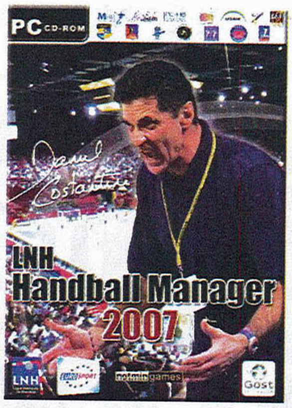




Das Boot

Toujours prévu pour le second trimestre de l'année prochaine, voici deux nouvelles images du très attendu Silent Hunter 4. Pour ceux qui auraient oublié, je rappelle qu'il s'agit évidemment d'une excellente simulation de pêche à la mouche.

Sans les pieds



Vous savez qui est Daniel Costantini, vous ? Parce que moi, jusqu'à il y a trois minutes, pas du tout. Figurez-vous que le bonhomme est une légende du handball, en tant que joueur et entraîneur de l'équipe de France. Alors forcément, s'il appose son nom sur une simu de management de son sport favori, ça veut probablement dire que c'est chouette. Ou que le monsieur a besoin de thunes pour financer sa nouvelle maison de campagne. Mais comme je suis un idéaliste, je préfère la première version. Bref, quand vous lirez ces lignes, LNF Handball Manager 2007 squattera déjà les étals, ce qui n'est pas forcément bon signe donc. Attendez le test avant de blablabla, vous connaissez la chanson.

DITO

La rédaction

Un des vieux débats de notre profession est de savoir combien de lecteurs lisent les éditos. Oh, on a bien des chiffres pour certains titres, mais pour nous, rien. Pourtant, on en a des trucs à dire. Plein. D'ailleurs on est au moins une dizaine à lire celui-ci avec émotion. Car c'est officiel, Arnaud « Caféine » Chaudron n'est plus le rédacteur en chef de Joystick. Après avoir trituré du pingouin pendant quatre ans comme chef de rubrique matos, il a ensuite dirigé le magazine, et accessoirement un tas de loutres, pendant ces trois dernières années. Mais vous le savez, « les bonnes choses ont une fin » et parfois « il faut tourner la page » (non pas vous, attendez deux minutes), même nous, on en oublie les références plus ou moins directes au départ de Caf'. Du coup, le poste est à pourvoir, on organise de gigantesques castings, ce n'est donc plus un secret, même si c'est avec un brin de nostalgie dans la voix qu'on vous en informe. Rassurez-vous, dès le mois prochain (croisons très fort les doigts) Joystick devrait avoir un nouveau capitaine qui mènera le vaisseau amiral encore plus loin (oui, on sait, on dit mener la barque, mais un peu d'ambition ne fait pas de mal). Donc, on peut déjà vous annoncer pas mal de changements dans un futur proche. Lesquels ? Vous le découvrirez en temps et en heure. Pas de panique, car dans l'ombre, les loutres s'agitent et feront tout pour préserver « l'esprit Joystick », il n'y a aucune raison que cela change.





NEED FOR SPEED CARBON

Electronic Arts commencerait-il à tourner en rond avec sa série culte consacrée aux voitures de bourgeois ? Franchement, on commence à en avoir l'impression. En tout cas, c'est ce que laissent penser les premiers tours de circuit effectués sur le petit dernier : Need for Speed Carbon. En tentant à nouveau de nous en coller plein les mirettes, les développeurs ont une fois de plus abusé sur la débauche d'effets visuels alors qu'on demande juste un jeu tout joli avec un pilotage agréable. Bref, pas de surprise : bagnoles classe à en faire tomber les bombasses, tuning à (de ?) gogo et courses illégales sont toujours au rendez-vous. Oui, encore. Mais pas de panique, ces lignes ne sont pas un test express du dernier NFS. On voulait simplement vous prévenir que le test est reporté au prochain numéro étant donné que cette version est arrivée un poil trop tard pour être traitée convenablement ce mois-ci. Donc on attend et on y croit. Au moins un peu.

En attendant *la relève...*



Alors, *heureux ?*



À chaque nouvel épisode de The Settlers, on se dit que cette fois, c'est fini. Et à chaque fois, on se goure. C'est que la série possède un gigantesque fan club. Et ils seront contents d'apprendre qu'un sixième opus est en chantier et devrait sortir quelque part en 2007, édité par Ubisoft. En développement depuis de nombreux mois, le jeu se focalisera cette fois sur la construction de cités encore plus grandes que par le passé et, bien sûr, sur la gestion et l'optimisation des ressources. On pourra donc à nouveau contempler des centaines de petits colons vaquant à leurs occupations. En tout cas, les développeurs affirment vouloir produire le « meilleur Settlers de tous les temps », ce qui ne devrait donc pas être trop dur. Oh ça va, lâchez cette batte, je plaisante. De toute façon, je suis aigri depuis qu'ils ont décidé de produire ce genre de trucs au lieu de continuer l'excellente série Battle Isle. Alors, je boude.

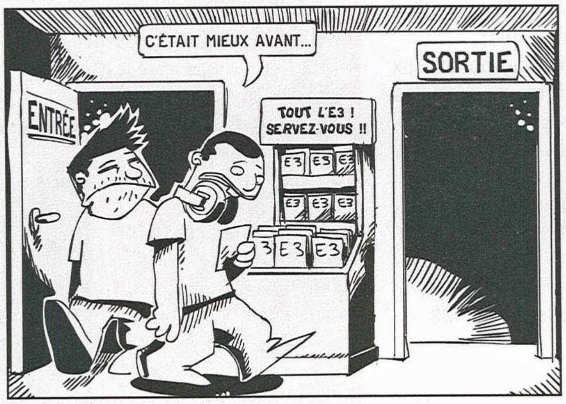
Magie !



Convaincu que vous ne pourrez vivre sans cette information essentielle, je vous annonce que le jeu Harry Potter et la Coupe de Feu a remporté le prix de la meilleure adaptation de film lors des récents NRJ Ciné Awards. On ne peut pas vraiment dire que la lutte était féroce étant donné que les trois concurrents du titre d'Electronic Arts n'étaient autre que Narnia, Path of Neo et King Kong. Et puis, comme l'éditeur se plaît à nous le rappeler, c'est bien le public qui a voté et non pas un sombre jury aux goûts discutables. Oui, le public, c'est-à-dire vous là, qui lisez ces lignes avec une mine coupable. Vous avez voté pour Harry Potter, on le sait. On a votre adresse. Et des épouvantards. Plein.

Phrase à la con

Jeudi 7 septembre 2006 – 18h10
Gégé (de Joypad en face) : « Teckos, tu penseras à moi ce soir ? »
Teckos (de Joypad en face aussi) : « Euh, carrément ? O.K. À quel moment en particulier ? »

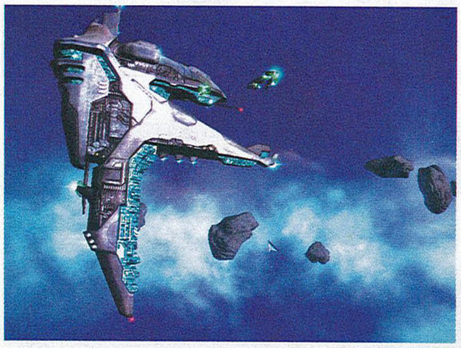


Un peu plus à l'E3

On en sait désormais un peu plus sur le futur de l'E3. Le Salon que l'on avait pour habitude de nommer la « grand-messe du jeu vidéo » se déroulera désormais en été, à Santa Monica, et risque bien de se transformer en office de paroisse de village. Les organisateurs précisent vouloir un événement plus intime et efficace et oublient bizarrement de parler des budgets colossaux levés par les constructeurs/éditeurs sur l'ancienne version du Salon. C'était en effet la principale doléance portée à l'encontre de la manifestation, certains jugeant le retour sur investissement bien peu rentable. On passe donc d'un Barnum de 42 000 m² à un petit marché couvert de 5 000. La bonne nouvelle c'est qu'on pourra désormais en faire le tour sans finir la journée les pieds en sang.

>Genre : Vers l'infini et au-delà
>Éditeur : Dreamcatcher
>Développeur : Metamorf/Serbie
>Sortie prévue : Premier trimestre 2007

GENESIS RISING : THE UNIVERSAL CRUSADE



Tiens, on dirait un gros flingue.

Depuis l'excellent Homeworld 2, sorti il y a trois ans, les férus de jeux de stratégie spatiaux n'ont plus eu grand-chose à se mettre sous la dent. Il faut dire que surpasser le titre de Relic Entertainment n'est pas vraiment chose facile. Ça pourrait toutefois bien changer avec ce Genesis Rising qui s'annonce plutôt alléchant. On y dirigera trois clans distincts : les humains, les Lapis (crétis ?) et les Cy Breeds. Les premiers disposeront de vaisseaux entièrement modifiables en temps réel grâce une gestion de leur « ADN » (oui, les développeurs s'en envoient de la bonne), alors que les Lapis s'avéreront très longs à développer mais seront dotés de vaisseaux incroyablement résistants. Pour les Cy Breeds, c'est l'inverse et si on pourra développer toutes les unités à la vitesse de la lumière, elles disparaîtront aussi vite au moindre coup de laser bien placé. La campagne solo (on pourra bien sûr jouer en multi) se compose d'une trentaine de missions et le joueur devra – comme c'est étonnant – prendre le contrôle d'un système colonisé par les deux autres clans



Si ça vous rappelle furieusement Homeworld, c'est normal.

afin de devenir le maître de l'univeeers par le pouvoir du crââââne ancestraaal. Oups, pardon, je m'emporte. Pour le reste, on aura droit à du commerce, de la diplomatie, de l'émotion et des larmes. Ah non pas de larmes, ou alors juste dans vos yeux en lisant le test, si le jeu s'avère finalement tout pourri. Mais là je suis mauvaise langue car, sur le papier, ça a quand même l'air de dépoter pas mal.

Yavin



Alan et les saucissons

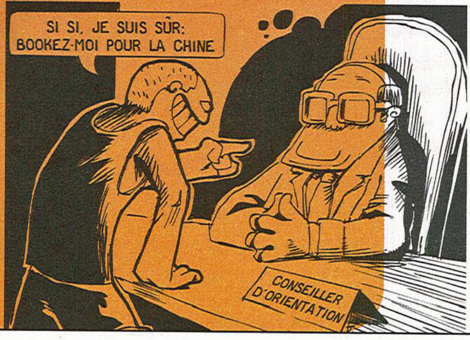
Nos confrères de Joypad nous apprennent dans leur dernier numéro qu'Alan Wake sera probablement découpé en épisodes. Par contre, on ne sait pas s'il s'agira du mode de distribution (à la Sam & Max) ou si ça veut juste dire que le jeu sera chapitré. Quand on vous disait qu'ils ne servaient à rien chez Pad.

Hits parade

Figurez-vous que les éditeurs de jeux vidéo ne font pas que chercher à se bouffer les uns les autres. Non, parfois, ils s'associent et proposent de jolies compilations qui font la joie des moins fortunés d'entre nous. Et comme on n'avait pas la place pour notre incontournable rubrique Budget, on vous en parle ici. Eidos, Electronic Arts et Ubisoft nous proposent donc un savoureux melting-pot de jeux qui poutrent, tels que Need for Speed : Most Wanted, Medal of Honor : Batailles du Pacifique, Prince of Persia : Les Deux Royaumes (ndFask : ou « Les Deux Trônes », si vous avez la version bretonne), Splinter Cell : Chaos Theory, Far Cry, FIFA 06, L'Entraîneur 2006, Total Overdose et Commandos Strike Force. Voilà, bam, cash. Tout ça dans une seule boîte vendue pour un peu moins de 50 euros. Bon, il y a bien un ou deux jeux discutables mais dans l'ensemble, c'est quand même de la bonne petite baballe. La compile « Hits Essentiels » sera normalement disponible quand vous lirez ces lignes, bande de petits veinards. Nous, on a tellement de nouveaux jeux à tester qu'on n'a même plus le temps de s'attarder sur les vieilles gloires.

Saquées !

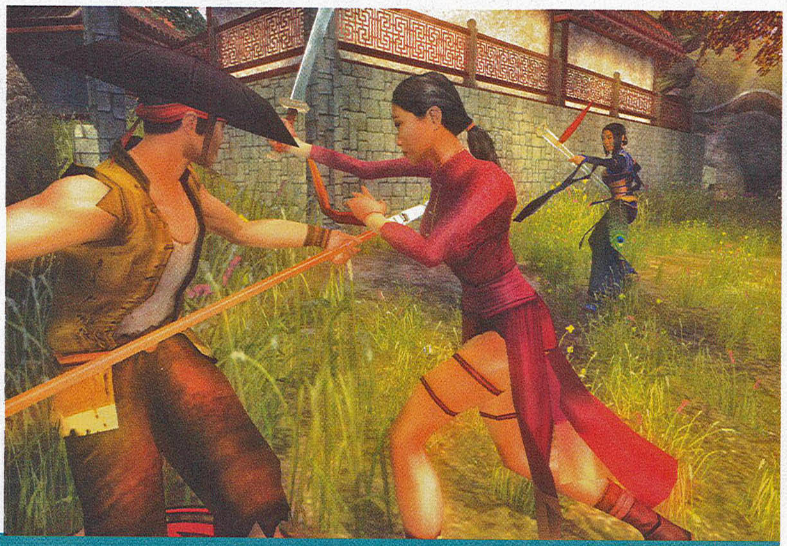
L'Asie est décidément un continent aux mœurs particulières. On en a encore eu la preuve dans cette école chinoise où deux étudiantes quelque peu dissipées ont été contraintes par leur professeur d'ingurgiter une bouteille entière de Baijiu, un alcool de riz plutôt costaud. Tout ça parce qu'elles ne se concentraient pas suffisamment sur leurs études. Allez, encore deux ou trois années de ce régime et elles devraient être prêtes à rejoindre les rangs de la rédac'.




Le PVP enfin IRL*
Prenez l'avenir
d'Azeroth en main !
WORLD OF WARCRAFT
JEU DE CARTES À COLLECTIONNER
EN VENTE
DEPUIS LE 23 OCTOBRE
Héros d'Azeroth
Pour plus d'informations :
www.UDE.com/WOW/fr
LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT
UPPER DECK ENTERTAINMENT
© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.
(c) 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heroes of Azeroth is a trademark, and Warcraft,
World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.
All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners
* Le Player vs Player, enfin In Real Life = Le mode Joueur contre Joueur enfin dans le monde réel.

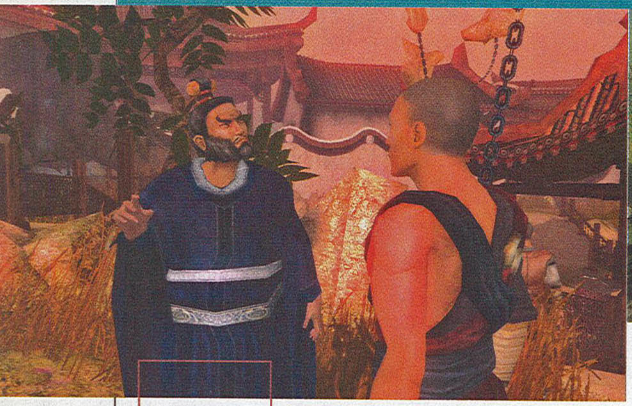
Avant que la nouvelle n'arrive à Joy, je ne connaissais quasiment rien de Jade Empire. Pas que ce RPG/action ne m'intéressa point, mais à l'époque de sa sortie, Bioware avait décidé que ce titre serait exclusif à la Xbox. Vexé, j'avais affirmé que puisque c'était comme ça, eh ben ils pouvaient se le garder leur sale jeu (bande de méchants traîtres)... Ça date de la mi-2005, alors autant vous dire que depuis, j'avais un peu oublié l'existence de ce jeu. Imaginez ma surprise quand 2K Games m'a appelé pour une petite présentation de Jade Empire sur PC. Panique à la rédac' : comment ? Il arrive ? Là ? Tout cela est très soudain, je ne sais pas si... si je suis prêt. Heureusement, tout s'est très bien passé et Bioware a renouvelé sa confiance dans le PC, juré craché. Ils ont mis plus d'un an, mais c'était pour faire les choses bien, etc.

Deux modes pour les compagnons : en attaque ou en support. C'est simpliste, mais ça fonctionne pas mal on dirait.



JADE EMPIRE

- Genre : Arrivé à pied par la Chine
- Éditeur : 2K Games
- Développeur : BioWare Corp/Canada
- Sortie prévue : Janvier 2007



Une version chinoise de Wolverine, apparemment.



Ami de trente ans

Ben il a l'air bien sympathique, ce petit Jade Empire. Rappelons qu'il s'agit d'un mélange de jeu de rôle (choix de dialogue, progression du perso) et d'action (combats) dans un univers fantastique basé sur les légendes chinoises. Tout y est à base de Chi et de Zen, de Ying et de Yang, avec pas mal de Kung Fu. Sans compter une pointe de manichéisme purement chrétien, puisqu'on pourra choisir une voie « gentil » et une voie « méchant » tout au long de l'histoire. Vous affronterez des bandits et des démons (traditionnellement, des croisements d'humains et d'animaux), seul ou avec un compagnon choisi dans une liste conséquente. La prise en main au clavier/souris semble assez excellente et comme le jeu date un peu, il m'a paru tourner sans souci, ce qui rendait les affrontements fluides et précis. Attention ça ne veut pas dire que le jeu est laid. De nombreuses textures ont été améliorées, et sans être à la pointe de la technique, Jade Empire s'annonce franchement joli.

Bienvenue sur PC

Bioware en a aussi profité pour rajouter du contenu, comme de nouveaux personnages ou des techniques de combats inédites... Rien de vraiment nouveau pour les joueurs Xbox. Mais bon, ça fait un moment qu'ils ont dû finir le jeu sur la console, c'est peut-être le moment de s'y remettre ? En tout cas, on attend une version pour savoir si Jade Empire se montre aussi agréable à jouer sur nos machines et s'il mérite effectivement qu'on se réconcilie avec lui après tout ce temps.

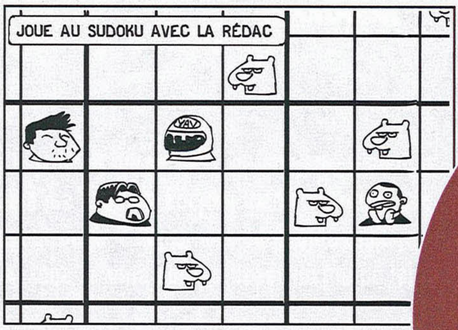
Fumble

Les différentes techniques que vous pourrez tenter de maîtriser se divisent en combat direct et magie.




PLUS VRAI QUE NATURE
Games for Windows
Microsoft Flight Simulator X
Deluxe Edition
OKAY, VOUS AVEZ REDRESSÉ VOTRE AVION. PROCHAINE ÉTAPE : ATTERRIR SUR LA PISTE LA PLUS COURTE DU MONDE.
Après cette mise en jambe, voyons si vous pouvez poser un jumbo jet en pleine mousson à Singapour. Avec 23 avions et plus de 50 missions en situation réelle, c'est la version la plus réaliste et la plus exigeante jamais réalisée. Chaque détail est proche de la réalité, depuis les vues du cockpit jusqu'au lumière, cadran et jauge. Des améliorations graphiques de zones survolées 16 X plus précises, et parler de « simulateur » semble à peine juste.
Microsoft game studios
Games for Windows
NVIDIA
Play to win with intel Core 2
3+
www.pegi.info
(Image extraite du jeu)
© 2006 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, DirectX, le logo Microsoft Games Studio, Windows, le logo Windows, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans les autres pays. Pentium, Intel, le logo Intel inside, Intel Centrino et le logo Intel Centrino sont des marques et des marques déposées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux États-Unis d'Amérique et dans les autres pays.





Au bout du rouleau

Vous aimez traîner des heures au petit coin, mais ne disposez pas d'une console portable pour vous occuper ? Et par-dessus le marché, vous aimez jouer au Sudoku ? Ça tombe bien, il existe désormais du papier toilette imprimé avec des grilles de ce jeu pour le moins envahissant. Un rouleau est composé de 240 grilles et coûte une petite dizaine de dollars. La bonne nouvelle, c'est qu'avec ça, vous ne risquez plus de vous emmerder, si j'ose dire.

À l'heure où vous lirez ces lignes…

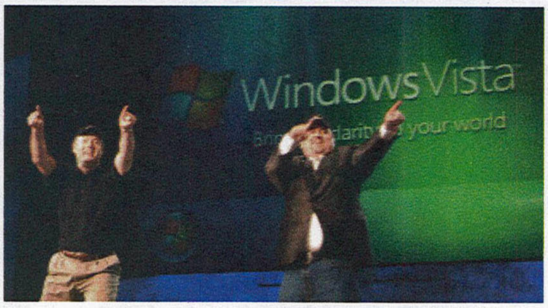
… Internet Explorer 7 et Firefox 2 devraient normalement être tous les deux dispos. Sachez juste qu'en matière de versions, c'est comme dans bien d'autres domaines, ce n'est pas forcément celui qui a la plus grosse qui gagne.

Son of a pig



Si vous êtes perdu dans la jungle des enceintes pour baladeurs numériques, j'ai ce qu'il faut pour vous rendre heureux. Il faut dire qu'en général le design de ces machins-là est à peu près aussi enthousiasmant que le scénario d'un film de Ken Loach (ndFask : ça n'engage que toi).
Et je n'ai pas parlé du son généralement digne du plus mauvais radio-réveil taïwanais. Mais bref, je m'égare et je voulais surtout vous présenter ces fabuleeuuses enceintes en forme de cochons idiots. C'est laid, hein ? Eh bien, figurez-vous que le ridicule est tout de même vendu 30$.
Frais de porc non compris. Oh, oh, oh. Pardon.

Vista (pas très) social club



« La lose, on en viendra tous à bout ! »

C_Wiz vous en parlait déjà dans le dernier numéro, à l'heure actuelle, Vista ne semble pas être le meilleur ami du gamer, notamment à cause de pertes de performance sur la quasi-totalité des jeux testés (quand ils daignent se lancer). Histoire sans doute d'étendre sa popularité à tous les utilisateurs, Microsoft vient d'annoncer la nouvelle politique de licence pour son prochain OS. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça ne fait pas que des heureux. Autrefois, avec XP, on pouvait le réinstaller à son gré, pour autant qu'on ne le fasse pas sur plus d'une machine à la fois. Avec Vista, ça va changer : on ne pourra désormais l'installer que sur deux bécanes différentes, une bonne fois pour toutes. Ce qui signifie que si vous changez deux fois de config', vous êtes bon pour acheter une nouvelle licence. Reste à savoir ce qu'entend MS par « nouvelle config' ». Changement de proc' ? De disque dur ? De néons pour les plus Jacky ? Impossible de le savoir pour le moment. En tout cas, ça va être rigolo pour les mecs comme moi qui ont la fâcheuse habitude de griller en moyenne un composant tous les mois. Ils sont forts chez MS, ils viennent d'inventer un moyen de rentabiliser la lose.

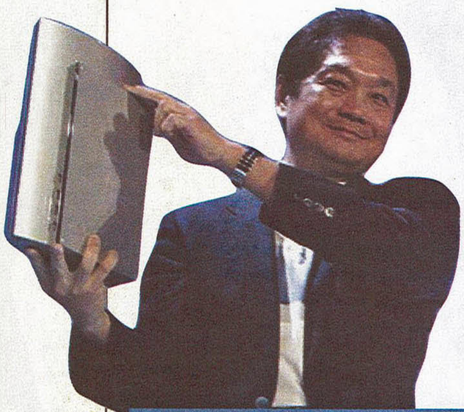


United Colors of Trackmania

Vous ne rêvez pas, je vais vous parler d'un nouvel opus de Trackmania. Oui, encore. Cette fois, il s'agit de Trackmania United, prévu pour la fin du mois de novembre.
Si le concept reste le même (construction de circuits, courses en réseau), celui-ci apporte son petit lot de nouveautés. À commencer par la monnaie (les fameux « coppers ») qui servira à acheter tout et n'importe quoi. Même de simples replays. Si, si, mais pas de panique, on gagnera quelques biftons rien qu'en jouant un peu tous les jours. Autre nouveauté, et non des moindres, la localisation géographique, en gros, le jeu classera les joueurs par régions. Ainsi, un joueur lillois sera d'abord classé dans la région Nord-Pas-de-Calais et s'il grimpe jusqu'aux premières places, il passera alors en division « nationale » afin d'affronter les meilleurs joueurs de son pays. Ensuite, s'il se montre particulièrement fort, il pourra tenter le niveau mondial. Voilà, on détaillera tout ça lors du test et surtout quand on aura réussi à me classer dans une poule plus prestigieuse que « rue Jean-Jaurès, Levallois-Perret ».


PNY TECHNOLOGIES
LIMITED EDITION
LE CHOIX DE SAM FISHER
NVIDIA GEFORCE 7 7600GT
256MB DDR3
PCI EXPRESS
DVI + DVI-I + HDTV-out
+
PC DVD-ROM
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
Jeu en version complète
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
EGALEMENT DISPONIBLE
2GB
Clé USB 2.0
WWW.PNY.EU/SPLINTERCELL

Du Lik-Sang et des larmes



Pour le moment, le jeu favori des gens de Sony, c'est de tenter de se mettre le plus de monde à dos en un minimum de temps. Dernier exploit en date : la fermeture du site Lik-Sang, repère favori des acheteurs de matos exotique et de jeux importés. Raison officielle invoquée par les dirigeants de la firme japonaise : la protection du consommateur. En résumé, Sony souligne que le hardware vendu sur le site ne répond pas aux critères de sécurité du marché européen. En vrai, il est surtout probable que le géant nippon ne supporte plus de se voir court-circuité sur la vente de jeux. Lik-Sang était en effet l'un des meilleurs endroits pour se procurer des titres réservés au seul marché japonais. Ironie de l'affaire : on apprend de la bouche même des responsables du site que de nombreuses grosses légumes de chez Sony faisaient régulièrement leurs courses sur le portail décrié. En attendant, ce sont surtout les joueurs qui font les frais d'une telle histoire. Enfin bon, avec tous les sous qu'ils vont économiser en n'achetant plus sur Lik-Sang, ils n'auront plus aucune excuse pour ne pas claquer 600 euros dans la PS3.

Ghost Recon...

... Advanced Warfighter ayant visiblement plutôt bien marché, il aura droit à une suite. C'est prévu pour 2007 et nos espions nous indiquent que ça pourrait bien s'appeler Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Avouez que vous ne vous y attendiez pas.

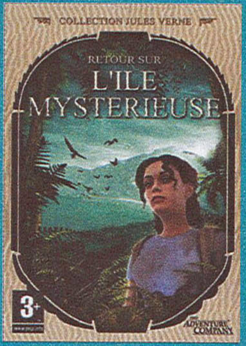




En tout bien, tout Horner

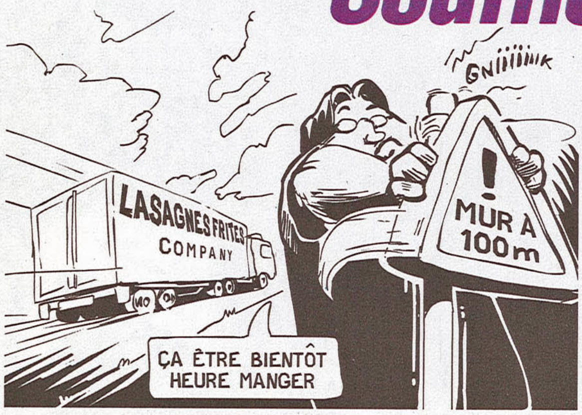
Parfois, dans l'effervescence d'un bouclage, on passe à côté de certains titres. Par exemple, cet Accordion Hero sorti en Allemagne en avril dernier, sur PC. C'est inspiré du célébrissime (et excellent) Guitar Hero (sur PS2). Sauf que, vous l'aurez pigé, dans celui-là, on se coltine un gros bout de plastique en forme d'accordéon. Le principe est toujours le même, on appuie sur les touches au moment ou des symboles à l'écran passent sur une zone donnée et on se prend pour le roi de la musique sans rien y connaître. De nombreuses chansons sont au programme et, parmi celles-ci, on trouve des titres légendaires tels que Sag, was kann schöner sein ou encore l'indémodable Ein Prosit der Gemütlichkeit sur lequel Faskil a dansé toute son enfance. Pour l'instant, le marché français est encore (heureusement) épargné par ce « truc » et si le représentant d'un éditeur de renom lit ces lignes, que ce soit bien clair : celui-là, on ne vous incite pas à le distribuer. Merci d'avance.

Quitte ou double



Vous le savez, un Joy sans une petite news sur les activités de Nobilis ne serait pas un vrai Joy. Alors parlons un peu de la nouvelle gamme intitulée « Double Jeu », disponible depuis peu en boutique. Comme son nom l'indique subtilement, on y trouve à chaque fois deux titres, classés par catégories. Aventure, enquête, stratégie sont au programme et chaque pack sera vendu pour un peu moins de trente euros. On y trouvera (parmi quelques autres) des duos tels que Jules Verne : Retour sur l'Île Mystérieuse en combo avec Martin Mystère : Opération Dorian Gray ; Jules Verne : Voyage au cœur de la Lune et Au cœur de Lascaux ; mais aussi Jules Verne : Retour sur L'Île Mystérieuse avec, là encore, Au cœur de Lascaux. L'initiative est sympathique mais, visiblement, il faudra tout de même beaucoup aimer Jules Verne.

Soufflez dans le ballon rond



Drame de la route en Australie où un camion rempli à craquer de bonne bière de là-bas a percuté de plein fouet un autre véhicule qui transportait... des chips. Il ne manquait finalement qu'un bus de supporters de foot pour transformer ce banal accident en gigantesque orgie beauf.

Phrase à la con

25/10/2006 – 14 h 21

Fumble : « Faaaaaaask' ! C'est toi qui écoutes la Macarena ? »

Ça sent le sapin pour l'adaptation cinématographique de la série Halo. Universal et 20th Century Fox viennent de jeter l'éponge, comme ça, sans même avoir fait la vaisselle. Motif : le budget initialement prévu de 135 millions de dollars serait largement dépassé. D'après les deux studios, ce serait la faute à Microsoft

Halo coule

et aux producteurs exécutifs du film, Fran Walsh et Peter Jackson jugés un peu trop gourmands au niveau des profits. Attendez-vous donc à voir sortir le film dans quelques mois, sur DVD, aux éditions René Château Vidéo, 3 euros en version collector.



Mass Effect...



... le futur RPG de Bioware prévu pour Xbox 360 pourrait bien sortir sur PC à une date indéterminée. La bonne nouvelle nous vient de nos confrères de PC Gamer UK qui, contrairement à moi, ne racontent pas que des conneries.

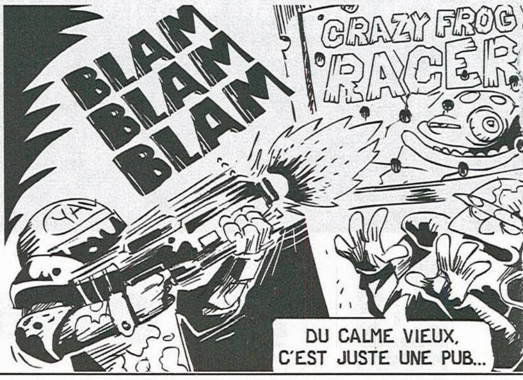


Retour de flamme

Ah, sacré Jack Thompson ! Après avoir bataillé contre l'industrie du jeu vidéo, prétextant qu'elle était en gros l'œuvre de Satan, le voilà qui pourrait bien se retrouver à son tour derrière les barreaux. Take Two, qui l'a plutôt eu mauvaise que Jack essaie d'interdire Bully, son jeu de cancres, l'assignerait bien en justice pour « outrage à magistrat ». Tout ça parce que Jack aurait déclaré avoir vu sourire le juge lors de la lecture du verdict. Dans un échange d'e-mails avec le site Gamepolitics, l'ami des gamers aurait déclaré : « Vous voulez la jouer à la dure ? Vous voulez essayer de me mettre en taule ? Vous n'avez pas idée des conséquences. » Oh ben si, tout de même, on a une « vague idée ». Ça ne me revient pas là, mais il était question de savonnette.

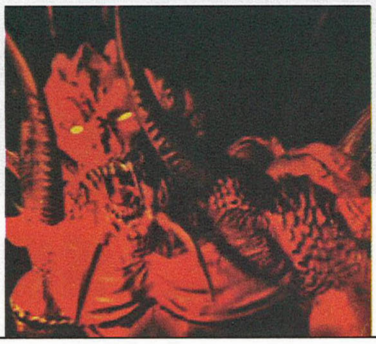
On ne se foutrait pas un peu de ma gueule ?

Gros émoi dans la communauté des fans de Battlefield 2142, le dernier opus du jeu de meurtre multijoueur d'EA contiendrait des morceaux de spyware. En cause, la présence d'un soft développé par IGA Worldwide et dont le boulot consiste à récolter plein d'infos prétendument anonymes pour mieux cibler la pub qui parsème le jeu. Réponse d'EA, extraite du formulaire glissé dans la boîboîte : « si vraiment ça vous embête, jouez sur une machine qui n'est pas connectée au Net. » Insérez ici un long soupir de circonstance. Histoire de transformer le brasier en véritable barbecue global, le boss d'IGA y est, lui aussi, allé de sa petite déclaration. Selon lui, si les joueurs ne comprennent pas l'intérêt de la pub, c'est qu'ils sont vraiment trop cons. Et de prévoir à terme la présence de messages commerciaux dans tous les titres. Parce que bon, vous comprenez, c'est ça ou on double le prix des jeux. C'est vrai quoi, arrêtez de râler cinq minutes et dites-vous que vous participez d'une certaine manière à l'effort des travailleurs du monde entier. Si cette année, au banquet de Noël, les employés d'EA se goinfrent de caviar/champagne, ce sera



La rumeur diabolique

Y aura-t-il un troisième épisode à Diablo ? Je sais, je sais, cette question vous taraude depuis des lustres et on aime bien vous torturer avec des spéculations sur ce sujet. Alors, comme on est des vilains, on continue. Récemment, lors d'une séance de questions/réponses, les chtits gars du site Diablo3.com ont fait papoter Richard A. Knaak, auteur d'un roman issu de la série. Quand on lui demande s'il y aura des liens entre le livre et un éventuel Diablo 3, le bonhomme répond que les ramifications pourraient être utilisées dans n'importe quel projet futur, sans plus de précisions. Content de son petit effet, il ajoute ensuite qu'il n'écrit pas pour un jeu « mort », ce qui ne nous avance pas beaucoup plus. En clair, on ne sait toujours pas s'il y aura bien un Diablo 3, mais je pense que c'est super mal barré. Oui, je sais : j'adore vous voir souffrir.





Mais je t'aime quand même, Jade

Assassin's Creed arrivera un peu à la bourre. Ubisoft lui a fait un mot, du coup, il ne pointera pas le bout de son nez avant l'année fiscale 2007/2008. Le titre n'est toujours pas officiellement annoncé sur PC mais bon, ils savent ce qui arrivera à leur intégrité physique s'ils nous oublient.

Phrase à la con

Mercredi 25 octobre – 20 h 17

Faskil : « Ahah putain, le final du remix de DFA dans CB008, c'est quand même du grand n'importe quoi. »

STEAM

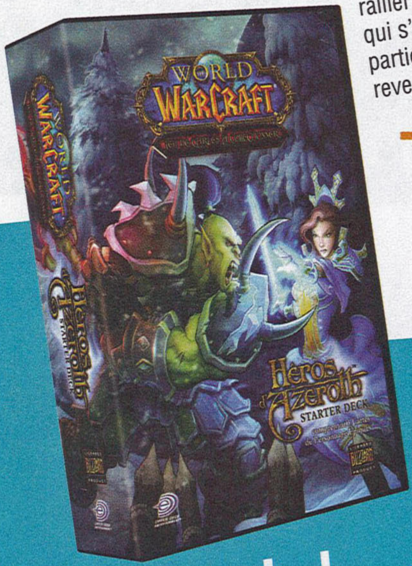
C'est la fin d'une époque

On vous en parlait déjà le mois dernier, ça se confirme : les gens de Valve semblent bien partis pour devenir les rois du pétrole. Pas littéralement, hein. Mais en tout cas, la place que prend Steam (leur plate-forme de téléchargement) dans la distribution des jeux vidéo est de plus en plus incontournable. Non contents de rallier un bon paquet de développeurs indépendants, les voilà qui s'offrent aujourd'hui Dark Messiah (Ubisoft) et une bonne partie du catalogue de 2K Games (Civ IV en tête). Si vous êtes revendeur de jeux, un conseil : recyclez-vous. Vite.



Motion capture

Allez, avouez ! Vous bavez sur la Wii et son pad « sensoriel », on le sait, on a des fiches. Rangez donc ces idées saugrenues et parlons plutôt du Gametrak Fusion de la société britannique In2game. Tout comme son homologue japonais, il s'agit d'un pad à agiter dans tous les sens. Je vous épargne les détails sur la techno utilisée, à base de radiofréquence et d'ultrasons, c'est passionnant comme de contempler un aquarium vide. Bref, l'engin sortira en 2007 et sera compatible PS3, Xbox 360 et PC. On devrait également avoir droit à une vingtaine de jeux (essentiellement de sport) et l'ambitieux constructeur envisage déjà de rallier de grands éditeurs à sa cause. Ça risque toutefois d'être un peu compliqué si ces derniers développent déjà sur Wii, parce que c'est un coup à en faire péter une durite au petit père Mario.



Insatiables du loot

Histoire de traire le fan jusqu'à ce que mort s'ensuive, Upper Deck Entertainment vient de lancer, sous l'égide de Blizzard bien entendu, un jeu de cartes à jouer estampillé « World of Warcraft ». Le principe est simple et calqué sur celui de Magic, je ne vous ferai donc pas l'injure de vous en rappeler le fonctionnement. Petite particularité, qui devrait parler aux asociaux qui sont plongés corps et âme dans le MMO 24 h/24 : le jeu contiendra des cartes « Butin » qui permettront de débloquer des items exclusifs dans WoW PC. Et là, au moment même où vos petits yeux s'emplissent de petites étoiles, chez Blizzard, ça leur fait tout pareil. Avec des dollars.

Le jeu gratos du mois

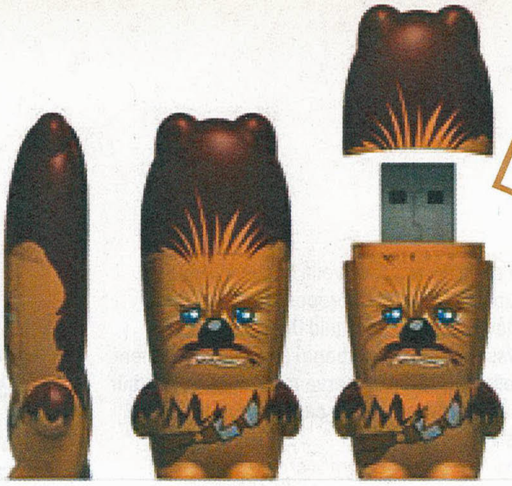


Si vous êtes ce qu'on appelle un joueur de la première heure (c'est-à-dire une relique), vous connaissez sans doute ce bon vieux Klax, un puzzle game dans lequel on se retrouvait face à un tapis roulant sur lequel avançaient des petites plaques de couleur. L'idée était, lors de leur chute au bout du tapis, de les aligner par trois plaques identiques afin de les faire disparaître. Incroyablement stressant, le jeu se révélait surtout mortellement addictif. Réjouissez-vous, car voici venu Packin'Plax. S'il ne fait que reprendre le concept original sans rien y apporter, il a au moins le mérite de le faire bien. Mais attention, si le jeu vous en fait voir de toutes les couleurs, inutile de m'en vouloir, ce n'est pas ma faute si vous êtes à côté de la plaque. (www.m3dr.com/projects/packin_plax/)



Combo royal

Récemment, un automobiliste français s'est fait chopper par la maréchaussée alors qu'il conduisait en téléphonant, rond comme une queue de pelle, sans permis, ni assurance, ni carte grise. Le sauvage cherchait sans doute à provoquer la Sainte-Lose mais, pas de bol, il lui aura fallu attendre dix-huit ans avant de se faire attraper par la maréchaussée. Notez qu'en s'appelant Faskil, il serait parvenu à cumuler tout ça à bord d'une voiture volée avec, en prime, un énorme carambolage sur le périph' suivi d'un improbable tremblement de terre. Et tout ça, en moins de cinq minutes. Ah ben, c'est un métier hein.



Le côté obscur du merchandising

Pas de gadget USB bien débile ce mois ci, zut alors. Enfin, il y a quand même cette petite clé en forme de Chewbacca, qui ne devrait pas dépareiller dans votre jolie collection de Playmobils. Dispo en version 1, 2 et 4 Go, cette aberration en plastique est heureusement limitée à 2 500 exemplaires et aurait été approuvée par George Lucas himself. Ce qui explique donc bien des choses.

Et sur Gameboy ?



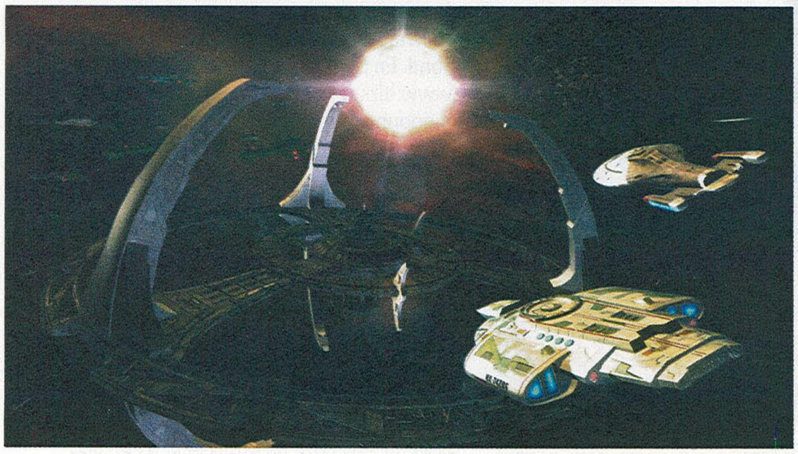
Fier du succès d'Oblivion, Bethesda annonce un joyeux petit pack additionnel pour son RPG. Celui-ci s'intitule Knights of the Nine (prévu pour fin novembre) et on y trouvera essentiellement des babioles vendues sur Internet depuis un bon moment. Comme les nouveaux lieux (Tour du Mage, Repaire Sordide, Refuge des Voleurs) et bien sûr, la légendaire et complètement inutile armure pour votre canasson. Mais, histoire de disposer d'un peu de nouveautés, vous y découvrirez également une nouvelle guilde et des quêtes inédites qui, paraît-il, répondront à de nombreuses questions posées dans la version originale du jeu. Sachez enfin qu'Oblivion sortira également bientôt sur PSP (sous l'égide d'Ubisoft) et que ce portage devrait, selon mon petit doigt, être visuellement à s'en péter les zygomatiques. Enfin, pendant une poignée de minutes, le temps pour la batterie de rendre l'âme.



Leçon d'optimisme

Dans une récente interview accordée à l'un de nos confrères du Web, Bill Roper a déclaré que non, Hellgate ne sera pas « modable ». Une petite déception pour la communauté qui comptait mettre les mains dans le cambouis pour triturer le jeu. Mais comme me le répète souvent mon chef, il faut positiver. En l'occurrence, ici, se dire que Bill n'a pas l'intention de sortir un jeu pourri et d'attendre que les joueurs fassent le boulot à sa place.

Yavin n'aime pas Star Trek



Ça va peut-être vous surprendre mais nos amis d'Ubisoft ne pensent pas qu'à vous faire jouer avec des lapins tous plus crétins les uns que les autres. Par exemple, là, ils nous annoncent la prochaine distribution de Star Trek : Legacy, le nouveau jeu de Bethesda Softworks basé sur les célèbres aventures des astronautes en pyjama. Le jeu est prévu pour le mois de décembre et nous mettra aux commandes d'une grosse flotte dans un jeu de stratégie spatial qui devrait couvrir toute l'épopée de la série, de Voyager à Next Generation en passant par Deep Space Nine. D'après le communiqué de presse, ça va tout déchirer visuellement et l'action devrait être particulièrement intense. Sur ce dernier point, j'espère qu'ils ne resteront pas trop fidèles à l'esprit original, les combats de Star Trek s'avérant en général aussi palpitants qu'une poursuite en voiture dans un épisode de Navarro. (Ndlr: je tiens donc à préciser que Yavin est l'auteur de cette news, donc si vous êtes fan de Star Trek, envoyez-lui directement vos doléances. Ça marche aussi si vous êtes fan de Navarro.)

Jouer avec les mots, en voilà une activité saine. Et quand elle nous est proposée par les développeurs de Liquid Dragon Studios (Odyssey : Winds of Athena) on y jette forcément un œil, et la moitié du cerveau avec, pour être sûr de ne rien rater. Point de casse-tête à résoudre dans Word Krispies (www.liquiddragon.com/word_krispies.php) mais un jeu de lettres où le joueur est invité à former des mots à l'aide de céréales flottant dans un bol de lait. Ces dernières auront tendance à couler une fois qu'elles seront trop imprégnées du breuvage bovin, alors il ne faudra pas traîner pour trouver les solutions. Ce n'est certes pas le concept le plus original du monde, mais, le jeu étant intégralement en anglais, il permet de travailler son vocabulaire de manière amusante. Ensuite vient un Tetris-like, du moins en apparence. Car Blast Miner (http://www.blastminer.com/) diffère largement de son père spirituel. Le but est bien d'éliminer un maximum de pièces, mais cette fois il faudra creuser le sol (situé en bas du tableau, logique) à l'aide de pièces qui se présentent sous



Word Krispies
Dans ce genre de jeu, il faut toujours un peu de bol.

diverses formes. Certaines sont des blocs de TNT alors que d'autres sont plus proches de barils de pétrole.
Le but est de tout faire péter pour creuser de plus en plus profondément. Et pour rendre tout ça intéressant, on pourra agir sur la vitesse de descente des pièces afin d'obtenir des rebonds plus destructeurs. Si vous n'avez rien compris, je ne peux que vous conseiller la démo jouable. Quelques secondes vous suffiront pour saisir le truc.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



Alien Shooter 2
Attention, chien méchant.



Alien Shooter 2
C'est peut-être vieillot, mais la 3D iso, ça marche toujours.

Blast Minder
Les jeux vidéo, ça creuse.

Blast Minder
On peut aussi jouer à deux.

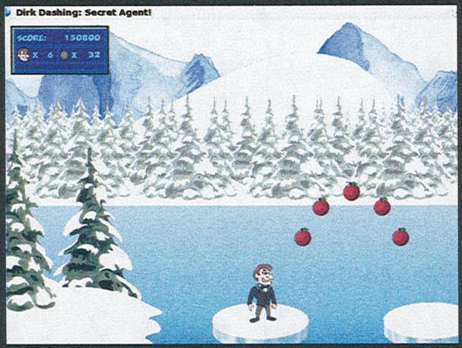


C'est si Bond…

Largement moins prise de tête que les deux jeux précédents, voici Alien Shooter 2 (www.sigma-team.net/alienshooter_2/) dont le titre résume fort bien la situation. Mais si vous êtes vraiment une tanche en anglais, je vous la résume ; des aliens à tuer, boum, pan, voilà. Suite d'un légendaire titre indé (Alien Shooter, donc), le deuxième opus est un peu comme une suite hollywoodienne : plus de bruit, de fureur et d'explosions dans tous les sens. Il reste que ça marche toujours autant et qu'on regrette juste de ne pas avoir le temps de plonger les doigts dans un gros paquet de pop-corn comme on pourrait le faire devant un bon vieux James Bond. En parlant d'espion, voilà Dirk Dashing (www.dirkdashing.com/), jeu de plate-forme mignonnet et sans violence. On y joue un espion affublé d'une bonne tête d'idiot et aux poches remplies de gadgets en tout genre. Les niveaux sont grands, remplis d'une myriade de passages secrets et de trésors à récolter. Cela rappelle les meilleurs moments des jeux du début des années 90 et on ne peut pas vraiment s'en plaindre, tant le jeu de plate-forme a toujours eu du mal à s'adapter à la 3D. Et je ne sais pas pourquoi vous continuez à lire puisque je ne mets jamais que quatre jeux sur une page. Vous en attendez un cinquième, c'est ça ? Allez, je vais faire un effort et vous en filer un dern… oh, et puis non.



Dirk Dashing Hop, hop, tu ne m'auras pas.



Dirk Dashing Mince, une énigme. Que dois-je faire ?!

Coming soon

Mais ce n'est pas fini pour autant et voici, pêle-mêle, quelques jeux indépendants à venir. Commençons par Limbo (www.limbogame.com) dont le « teaser » promet énormément avec un style graphique qui n'est pas sans rappeler un certain Another World en version plus moderne. C'est à voir absolument, mais on ne sait malheureusement pas grand-chose sur le projet, les développeurs prenant visiblement un malin plaisir à faire le mort quand on cherche à en savoir un peu plus. Dommage, mais Limbo reste à surveiller et on ne s'en privera pas dans les prochains mois. Ensuite parlons d'Aquaria (www.aquaria.com), jeu d'exploration aquatique doté d'éléments de jeu de rôles. Là aussi, les infos disponibles sont un peu maigres, mais j'en ai tout de même quelques-unes à vous filer. On y dirigera une héroïne à la recherche de son identité et contrainte d'évoluer dans le monde d'Aquaria afin de trouver les réponses à ses questions existentielles. Elle pourra prendre plusieurs apparences, combattre des ennemis en leur jetant des sorts et le jeu devrait également contenir son petit lot de puzzles afin de faire fumer votre petite cervelle. Très alléchant, le jeu s'annonce d'ores et déjà comme un des poids lourds de l'Independent Games Festival 2007 et sa sortie est prévue (tout comme le festival) pour le printemps de cette même année.



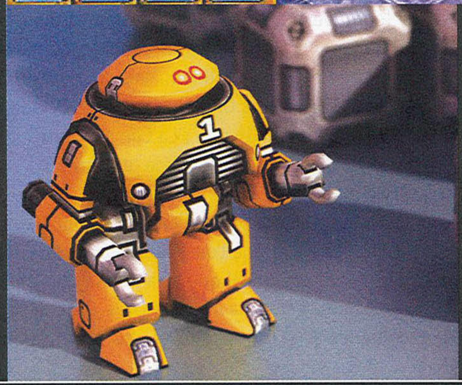
Aquaria Ecco le dauphin ? Perdu ! C'est le joli monde d'Aquaria.

l'équipe de développement est composée d'anciens de Gremlin Software ayant bossé sur de vieux titres tels qu'Actua Tennis et Actua Soccer. Pour Mr. Robot, il faudra attendre le 24 décembre. Oui, le soir du réveillon de Noël. En voilà une excellente excuse pour échapper à l'éternel et terrifiant dîner de famille. Dirigeons-nous maintenant sur Westward, un simulateur de vie en provenance de chez Sandlot Games (www.sandlotgames.com). Ambiance Far West au programme de ce nouveau projet des développeurs de Glyph et Tradewind Legends. Malheureusement, pas encore de date de sortie, mais vous entendrez parler de ce jeu en temps et en heure. Pour terminer et si vous développez des jeux en Flash, jetez un œil sur Kongregate (www.kongregate.com), un portail (encore en version alpha) qui se veut le « Youtube du jeu en Flash ». L'appellation est un poil présomptueuse, mais on ne va tout de même pas, aux développeurs, reprocher d'essayer !

Yavin

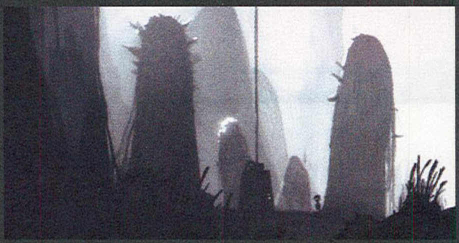


Mr. Robot Toi aussi, bientôt, incarne une boîte de conserve.



La loi du plus fort

Quant à Mr. Robot (www.moonpod.com/), il s'agit d'un concept un peu étrange dans lequel le joueur est amené à contrôler Asimov (ça c'est original !), un robot chargé de sauver le monde. L'aventure se présente sous la forme d'un jeu en 3D isométrique et on traversera autant de phases de plate-forme que de réflexions dans ce projet encore un peu flou. Pour la petite histoire,



Limbo Très mystérieux, Limbo s'annonce pourtant bien alléchant.



Westward Dites, il est nul votre TGV.

Le Seigneur des Anneaux Online

Les ombres d'Angmar

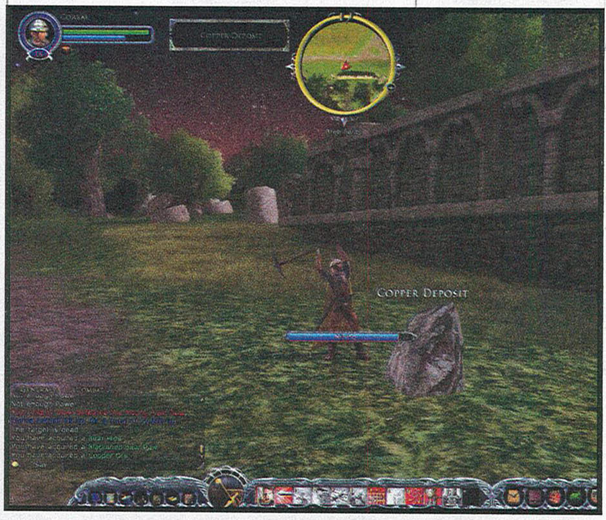
Vu le nombre de produits dérivés utilisant l'univers de Tolkien, il fallait bien qu'un jeu de rôles massivement multijoueur soit consacré au Seigneur des Anneaux. Les mauvaises langues diront que les développeurs se reposent sur la notoriété d'une telle licence avant même d'essayer d'incarner un ventre à pattes aux pieds poilus. Alors qu'en est-il concrètement ?

par Cyd

Tout le monde connaît le laïus sur la prolifération des MMO et leur influence sur le marché du jeu PC. Je vais donc éviter d'en remettre une tartine sur le sujet. Surtout que je ne pense pas que le Seigneur des Anneaux Online vienne révolutionner le genre et s'accaparer des millions d'abonnés. Cela ne veut pas dire que ce soit pour autant un mauvais titre. Il est bien trop tôt pour en juger, même si nous participons au bêta-test. Pour ceux qui n'auraient pas suivi le projet, sachez que l'univers de Tolkien a été confié à des vieux de la vieille, niveau MMO : Turbine. Bien que ces développeurs américains soient sur le marché du jeu online depuis de nombreuses années, ils n'ont pas marqué les mémoires par leurs succès. Asheron's Call 2 a fermé ses portes depuis un an et Donjon & Dragon Online cherche encore son public. Il reste bien Asheron's Call, premier du nom, mais il faut avouer qu'il commence à prendre la poussière et s'avère quelque peu désuet. Alors, oui, les doutes sur la qualité du Seigneur des Anneaux Online restaient bien ancrés dans une partie de mon cerveau avant que je commence à traîner mes guêtres dans cet univers virtuel.



Avant de partir avec Frodo, Aragorn était avec moi dans une chambre de l'auberge du Poney Fringant. On voulait garder ça secret, tant pis !



Un gros caillou repéré sur le bord de la route et nous voilà en train de jouer les mineurs.



Pour voyager rapidement, vous n'aurez droit qu'à un système de bus à la DAOC. Selon Turbine, les montures seront peut-être implémentées dans une future extension.

Il était une fois...

Le Seigneur des Anneaux Online permet de suivre le déroulement d'une aventure dont vous êtes le principal acteur, avec un système d'instance qui vous permet de vivre des événements privés rien que pour vous et votre groupe. Le scénario débute près de la ville de Bree durant le troisième âge de l'époque de la guerre de l'anneau, peu après que Frodo a quitté la Comté avec l'anneau unique. Au fil des quêtes vous finissez par rencontrer les personnages des livres. C'est d'ailleurs un des points forts de ce MMO. Il est vrai que dialoguer avec Aragorn dans l'auberge du Poney Fringant va sûrement faire son petit effet aux yeux de pas mal de joueurs. En revanche, les petits malins qui désiraient posséder l'anneau unique peuvent a priori ranger leur rêve au placard. À moins que Turbine ne prévoie un jour de ne pas s'enfermer totalement dans l'histoire créée par Tolkien. Mais ça, ce n'est pas gagné ! À sa sortie, Les Ombres d'Angmar devrait couvrir uniquement le livre 1 : La Communauté de l'Anneau. On imagine donc déjà le contenu des extensions.

Quoi qu'il en soit, cette suite de quêtes principales est très proche de ce que l'on peut trouver dans un RPG solo. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, c'est malheureusement la direction que sont en train de prendre les MMO de manière générale.

Quand j'serai grand...

Enfermé dans les contraintes de l'univers créé par Tolkien, Turbine a tenté de faire quelques compromis afin de satisfaire les attentes des joueurs au niveau des classes disponibles. Les mages qui ne devaient pas être jouables à la base, le sont finalement. Néanmoins, les sorts restent assez limités, surtout au niveau des effets. Même si cela va sûrement s'améliorer, il ne faut pas s'attendre à voir des pluies de boules de feu ou autre. Il faut reconnaître que le tour le plus impressionnant de Gandalf était de tirer des feux d'artifice pour les hobbits. Par ailleurs, vous aurez un large choix au niveau guerrier selon la spécialisation que vous désirez : maîtriser une arme d'une main en tenant un bouclier de l'autre ou combattre avec une arme dans chaque main, etc. Le ménestrel, permettant de guérir et d'améliorer les compétences des membres de son groupe, ainsi que le voleur feront également partie de l'éventail de classes à sélectionner.



Qu'est-ce qu'un garde impérial vient faire ici ?

BEP forgeron

Comme tous les habitués de MMO le savent, l'artisanat fait partie intégrante du genre. Cela permet de s'aérer la tête entre les combats contre les hordes de monstres et de fabriquer tout un tas d'objets, d'armes et armures qui finiront sur votre dos ou en vente pour vous permettre de gagner quelques pièces d'or. Mais avant de travailler le fer avec votre marteau de forgeron, il faut choisir quelle sera votre voie d'artisan : spécialiste en armurerie, en création d'armes, etc. Vous aurez évidemment besoin de ressources se trouvant dans l'environnement : du bois à couper ou du cuivre à extraire. On retrouve d'ailleurs pas mal de choses proches du système d'artisanat de World of Warcraft, ce qui ne devrait pas dépayser de nombreux joueurs.

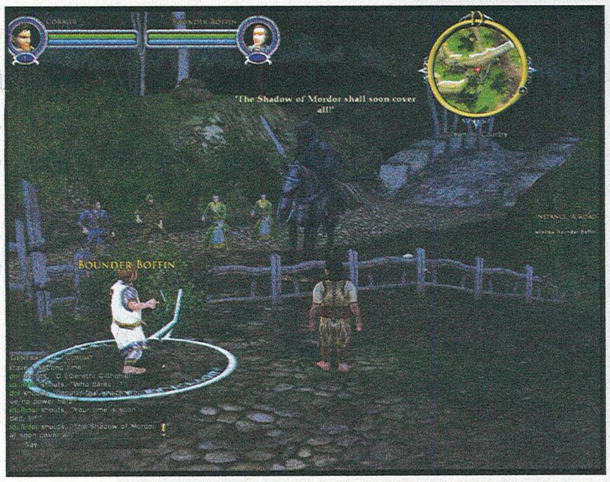
Et Le Seigneur des Anneaux Online ne déroge pas à cette règle, étant donné qu'il devrait offrir du contenu solo en quantité. C'est ce que laissent présager les premières heures passées dans l'univers de la Terre du milieu.



Tous les PNJ arborant un anneau au-dessus de leur tête sont là pour donner ou valider une quête. Ça change des points d'exclamation.

Un monde envoûtant... sur le papier

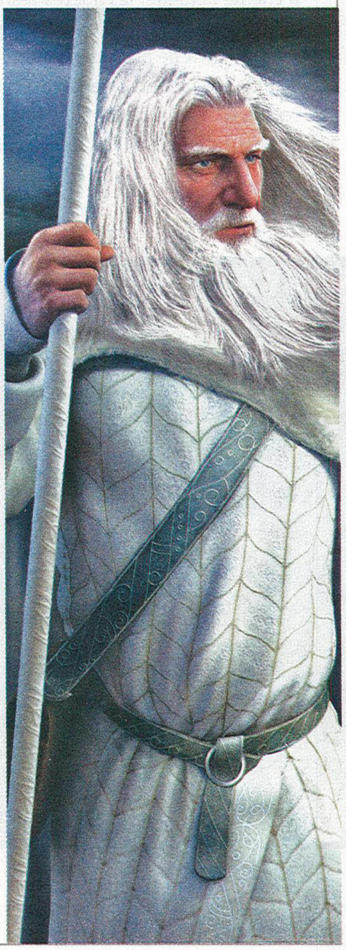
Le premier contact avec Les Ombres d'Angmar est la phase de création de personnages, qui propose quatre races (humains, hobbits, elfes et nains). Les orcs, uruk-hai et autres factions maléfiques restent de simples ennemis dirigés par l'ordinateur. À ce niveau, le choix s'avère assez limité, contrairement à l'éventail d'apparences (cheveux, sourcils, bouches...), disponible lors de la personnalisation de l'avatar, qui, lui, est assez large. J'ai quand même du mal à m'attacher à des personnages affichant ce style « réaliste ». Mais c'est une question de goût et les amateurs de Dark Age of Camelot devraient y trouver leur compte. Il faut tout de même admettre que lorsque tous les détails sont poussés au max, l'ensemble s'avère assez joli. Il manque cependant un « je ne sais quoi » qui immerge directement le joueur dans le monde et le pousse à visiter les lieux alentour. Il paraît aberrant de dire cela, mais au niveau du graphisme, le Seigneur des Anneaux Online manque vraiment d'âme et de vie. Il aurait peut-être fallu que Turbine utilise un autre moteur que celui avec lequel Donjons et Dragons Online a été développé. Mais à l'heure actuelle, le principal souci visuel se situe au niveau des animations. Les créatures et divers PNJ (Personnages Non Joueurs) s'avèrent particulièrement raides et donnent l'impression de glisser sur le décor lorsqu'ils se déplacent. Malheureusement, les effets spéciaux qui viennent agrémenter les pouvoirs, comme les coups d'épée, ne relèvent pas le niveau. On compte sur les développeurs pour arranger tout ça avant la sortie de leur bébé, même s'ils ont déjà du pain sur la planche pour peaufiner le gameplay.



Heureusement que cette petite barrière en bois me protège de ce vilain Nazgul, ou Nase Goule, ça lui va mieux. On allume un briquet, il se casse en courant.

World of Middle Earth

Comme tout bon MMO qui se respecte, votre personnage évolue en gagnant des niveaux tout au long de ses aventures. Il y a deux manières bien spécifiques de cumuler des points d'expérience : accomplir des quêtes et tuer des monstres en boucle. Même si ces deux systèmes de jeu s'avèrent indissociables, bon nombre de jeux online ont un penchant pour l'un ou l'autre. Par exemple, dans Lineage II, les missions sont



réduites au strict minimum. Il faut donc passer son temps à tuer les mêmes monstres dans les mêmes endroits pour améliorer son avatar. C'est ce que l'on appelle faire du « grinding ». Néanmoins, pour Le Seigneur des Anneaux Online, Turbine a opté pour les quêtes. Pour cela, vous aurez l'embarras du choix, et, ce, dès vos premiers pas. Même si les objectifs s'orientent autour de peaux d'ours à récupérer et de méchants loups à exterminer, cela permet tout de même de varier un peu les plaisirs en évitant d'aller chasser le ragondin dans la rivière pendant des plombes. Évidemment, au fil de votre progression (limitée actuellement au niveau 50), il est nécessaire de rencontrer le maître de votre classe pour acquérir de nouveaux sorts et gagner en puissance. Outre cet aspect très conventionnel des MMO, un système de traits raciaux et de classes a été mis en place afin de rendre votre personnage plus unique. Selon les actions accomplies, vous recevez des bonus permettant d'orienter votre avatar dans une voie particulière : une meilleure précision ou encore plus d'efficacité pour tuer certains types de monstres. Histoire d'apporter une dimension plus tactique lors des combats en groupe, ici appelé communauté, un système de combo a été mis en place. À l'instar d'Everquest 2 ou de Final Fantasy XI, les joueurs devront exécuter des actions en suivant le timing adéquat afin de déclencher un sort puissant sur l'ennemi ciblé. Il faut espérer que cela sera suffisant pour motiver les joueurs à former des groupes, car la vie en communauté semble assez limitée. À l'heure actuelle, les quêtes réalisables en groupe peuvent également être accomplies par un joueur seul. Il suffit de posséder à peine quelques niveaux de plus par rapport à ce qui est requis. Reste à voir ce que tout cela va donner à haut niveau et à quel rythme Turbine compte ajouter du contenu.

Un monde en paix ?

Le PvP (joueurs contre joueurs) fait désormais partie de tout bon MMO qui se respecte. Et ça pose forcément un problème à Turbine qui tente de rester fidèle aux bouquins écrits par Tolkien. Alors y aura-t-il des affrontements entre joueurs dans Le Seigneur des Anneaux Online ? Eh bien, les développeurs prévoient un système PvP afin de satisfaire la soif de sang des joueurs, mais actuellement, rien de concret n'a encore été dévoilé. Il est évident que sans la possibilité de créer un personnage d'une faction adverse (orc, uruk-hai ou autre) il risque d'être compliqué d'instaurer des combats entre des hobbits et des elfes. Ou alors ça finira avec une tape sur l'épaule avant de payer une tournée à la taverne.



N'est-il pas mignon et paisible, le pays des hobbits, la Comté.? Je vous épargne la vanne de Fumble avec le gruyère.












HACK AND SLASH WITH STYLE*
SILVERFALL™
HACK AND SLASH WITH STYLE*
*Avec Silverfall, écrasez, tailladez, lacérez, écharpez et massacrez orcs, trolls, géants, ghoules, harpies, dragons, gobelins, démons, squelettes, ogres et bien d'autres créatures terrifiantes dans un style unique et incomparable.
PC DVD
WWW.SILVERFALL-LEJEU.FR
soleil BD HEROIC FANTASY www.soleilprod.com
MONTE CRISTO
FOCUS HOME INTERACTIVE

LA PAROLE À NOS LECTEURS

Donnez-nous votre avis et gagnez* un BLASTER**

En répondant à ces quelques questions, vous nous permettrez d'en savoir un peu plus sur votre intérêt et votre pratique des jeux vidéo, sur vos usages et vos besoins.

1er Prix : Scooter Peugeot Blaster
D'une valeur de 1 799 €

Pour satisfaire toujours mieux vos attentes, nous souhaitons mieux vous connaître. Pour répondre c'est très simple. Il suffit pour chaque question de cocher la case dont le ou les chiffres correspondent le mieux à votre situation.



2e au 51e prix
Le jeu Dreamfall
D'une valeur de 29,95 €



Répondez clairement et lisiblement au questionnaire. Vous pouvez le faire en le découpant ou en le photocopiant. Une fois complété, merci de le renvoyer à :

ATIP - Enquête JOYSTICK
10, rue Mercœur
75011 PARIS

PEUGEOT

Vos réponses nous aideront à réaliser un magazine encore plus proche de vous.

* Par tirage au sort
** Ludix Blaster

« FUTURE FRANCE SAS au capital de 3.995.378 euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant siège au 101/109 rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS PERRET, organise un jeu en partenariat avec les sociétés Peugeot Motocycles ayant son siège au 75, avenue de La Grande-Armée – 75016 Paris et Micro Application ayant son siège social au 20-22, rue des Petits-Hôtels – 75010 Paris
Ce jeu est gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de Future FRANCE et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints), il en est de même pour les sociétés Peugeot Motocycles et Micro Application. Le jeu concours sera ouvert à partir du 18 octobre 2006 et jusqu'au 7 décembre 2006 minuit (cachet de la poste faisant foi). Le tirage au sort aura lieu le 22 janvier 2007.
Chaque participant devra renvoyer le présent bulletin-réponse ou les mêmes informations sur papier libre.
Les lots à gagner pour les 51 participants tirés au sort seront les suivants :
Le premier participant tiré au sort recevra un Scooter Peugeot Motocycles Blaster RS12 d'une valeur de 1 799 € ; les 50 suivants recevront un jeu DreamFall d'une valeur unitaire de 29,95 €.
Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société FUTURE FRANCE SAS, 101/109, rue Jean Jaurès, 92300 LEVALLOIS PERRET.
La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement.
Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle.
Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Future France.»

1 Quel type de joueur êtes-vous ?

❑ Débutant (je viens de commencer) 1
❑ Confirmé (je me débrouille pas mal) 2
☒ Expérimenté (bonne expérience) 3
❑ Chevronné (très bonne maîtrise) 4

2 Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo ?

❑ Depuis moins d'un an 1
❑ De un à trois ans 2
❑ De trois à cinq ans 3
❑ De cinq à dix ans 4
☒ Depuis plus de dix ans 5

3 De combien de micro-ordinateurs et de consoles de jeux disposez-vous dans votre foyer ? (Une réponse par ligne)

	0	1	2	3	4
Micro-ordinateur	❑	❑	☒	❑	❑
Console de salon	❑	❑	❑	❑	❑
Console portable	❑	☒	❑	❑	❑

4 Quand avez-vous acquis votre dernier micro-ordinateur personnel ou votre dernière console de jeux ? (Une réponse par colonne)

■ Micro-ordinateur

☒ Il y a moins d'un an 1
❑ Entre un et deux ans 2
❑ Plus de deux ans 3

■ Console de jeux

❑ Il y a moins d'un an 1
❑ Entre un et deux ans 2
❑ Plus de deux ans 3

■ Console portable

☒ Il y a moins d'un an 1
❑ Entre un et deux ans 2
❑ Plus de deux ans 3

5 Sur quel matériel jouez-vous?

❑ Sur console uniquement 1
❑ Sur ordinateur uniquement 2
☒ Sur console et sur ordinateur 3

6 Au total, combien de jeux vidéo possédez-vous ?

❑ Moins de 5 1
❑ 5 à 10 2
❑ 11 à 20 3
☒ Plus de 20 4

7 Quel est votre type de jeu préféré pour jouer sur console/micro-ordinateur ? (Une réponse par colonne)

	Console de jeux	Ordinateur
Aventure, jeux de rôle	❑ 1	❑ 1
Course auto-Rallye	❑ 2	❑ 2
Action/Combat	❑ 3	☒ 3
Foot	❑ 4	❑ 4
Autres sports	☒ 5	❑ 5
Plate-forme	❑ 6	❑ 6
Stratégie War Game	❑ 7	❑ 7
Réflexion hasard	❑ 8	❑ 8
Simulation	❑ 9	❑ 9
Jeux de loisirs (cartes...)	❑ 10	❑ 10

8 Combien de temps passez-vous en moyenne par jour à jouer sur ordinateur et sur console ? (Une réponse par colonne)

	Jeux sur ordinateur	Jeux sur console
Moins d'1/4 d'heure	❑ 1	❑ 1
Entre 1/4 d'heure et 1/2 heure	☒ 2	☒ 2
Entre 1/2 heure et 1 heure	❑ 3	❑ 3
Entre 1 heure et 2 heures	❑ 4	❑ 4
Entre 2 heures et 4 heures	❑ 5	❑ 5
Plus de 4 heures	❑ 6	❑ 6

	Total jeux vidéo
Moins d'1/4 d'heure	❑ 1
Entre 1/4 d'heure et 1/2 heure	❑ 2
Entre 1/2 heure et 1 heure	☒ 3
Entre 1 heure et 2 heures	❑ 4
Entre 2 heures et 4 heures	❑ 5
Plus de 4 heures	❑ 6

9 Combien de jeux vidéo avez-vous achetés au cours des douze derniers mois ?

❑ Un 1
❑ Deux 2
❑ Trois 3
❑ 4 à 7 4
☒ 8 à 10 5
❑ 11 à 15 6
❑ Plus de 15 7

10 Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (Une seule réponse possible)

☒ Dans les hypermarchés (type Carrefour, Auchan...) 1
❑ Dans les grandes surfaces spécialisées (type FNAC...) 2
❑ Dans les magasins spécialisés (type Micromania) 3
❑ Chez un petit revendeur spécialisé 4
❑ Sur Internet 5
❑ Auprès d'amis, copains 6
❑ Autre 7

11 En général, achetez-vous vos jeux neufs ou d'occasion ?

	Jeux ordinateur	Jeux console
Neufs	☒ 1	☒ 1
D'occasion	❑ 2	❑ 2

12 Lorsque vous achetez un jeu, préférez-vous :

❑ Pré-réserver le jeu avant sa sortie pour en disposer en 1er 1
☒ Acheter le jeu lors de sa sortie 2
❑ Attendre afin de bénéficier d'une baisse de prix 3

13 Lorsque vous achetez un jeu vidéo, quels sont vos principaux critères de choix ? (Trois réponses par colonne)

	Jeux ordinateur	Jeux console
Le genre	☒ 1	☒ 1
Le prix	❑ 2	❑ 2
L'originalité	❑ 3	❑ 3
La jouabilité	❑ 4	☒ 4
La qualité graphique	☒ 5	❑ 5
La durée de vie du jeu	☒ 6	☒ 6
Le mode Multijoueur	❑ 7	❑ 7
La suite d'un jeu connu	❑ 8	❑ 8

14 Pour le choix et l'achat d'un jeu vidéo, dans quelle mesure vous fiez-vous à l'avis des médias suivants ? (Une réponse par ligne)

	Beaucoup	Assez	Peu	Pas du tout
Presse spécialisée jeux vidéo	☒ 1	❑ 2	❑ 3	❑ 4
Presse grand public	❑ 1	❑ 2	☒ 3	❑ 4
Site Internet	❑ 1	☒ 2	❑ 3	❑ 4
Émission TV	❑ 1	❑ 2	❑ 3	☒ 4
Émission radio	❑ 1	❑ 2	❑ 3	☒ 4

15 Quelles sont vos sources d'informations sur les jeux vidéo ? (plusieurs réponses possibles)

☒ Le bouche à oreille, l'avis des amis 1
❑ La publicité (Presse/TV/Affichage/Radio) 2
☒ Les magazines spécialisés jeux vidéo ... 3
☒ La presse grand public 4
☒ Les sites Internet 5
❑ Les émissions radio ou TV 6
☒ Les démos de jeux vidéo 7
❑ Les conseils des vendeurs 8

16 Pour vous informer ou vous distraire, à quel rythme consultez-vous ces médias ? (Une réponse par ligne)

	Souvent	De temps en temps	Jamais
Presse jeux vidéo	☒ 1	❑ 2	❑ 3
Presse informatique	☒ 1	❑ 2	❑ 3
Presse masculine	❑ 1	☒ 2	❑ 3
Presse sportive	❑ 1	☒ 2	❑ 3
Presse musique	❑ 1	❑ 2	☒ 3
Presse cinéma	❑ 1	❑ 2	☒ 3
Sites Internet spécialisés jeux vidéo	☒ 1	❑ 2	❑ 3
Blogs/forums	❑ 1	☒ 2	❑ 3
Émissions TV spécialisées jeux vidéo	❑ 1	❑ 2	☒ 3

17 En règle générale, combien de magazines achetez-vous chaque mois ?

❑ Un 1
☒ Deux 2
❑ Trois 3
❑ Quatre et plus 4

18 En règle générale, quel budget consacrez-vous à l'achat de vos magazines chaque mois ?

❑ Moins de 5 euros 1
☒ 5 à 10 € 2
❑ 10 à 15 € 3
❑ 15 à 20 € 4
❑ Plus de 20 € 5

19 Parmi les magazines de jeux vidéo suivants, quels sont ceux que vous lisez ? (Une réponse par ligne)

	Souvent	De temps en temps	Jamais
PlayStation 2 Magazine	❑ 1	❑ 2	❑ 3
Jeux Vidéo Magazine	❑ 1	❑ 2	❑ 3
Joystick	❑ 1	❑ 2	❑ 3
PC Jeux	❑ 1	❑ 2	❑ 3
PSM2	❑ 1	❑ 2	❑ 3
Nintendo	❑ 1	❑ 2	❑ 3
Joypad	❑ 1	❑ 2	❑ 3
Consoles +	❑ 1	❑ 2	❑ 3
XBOX 360	❑ 1	❑ 2	❑ 3
PSP Guide Officiel	❑ 1	❑ 2	❑ 3
Nintendo DS	❑ 1	❑ 2	❑ 3

20 Selon vous, quelle est l'utilité des CD et DVD qui accompagnent ces magazines de jeux vidéo ? (Une réponse par ligne)

	Très utile	Assez utile	Peu utile	Inutile
Jeux complets	❑ 1	❑ 2	❑ 3	❑ 4
Démos jouables	❑ 1	❑ 2	❑ 3	❑ 4
Démos simples	❑ 1	❑ 2	❑ 3	❑ 4
Outils (drivers, etc.)	❑ 1	❑ 2	❑ 3	❑ 4
Correctifs de jeux	❑ 1	❑ 2	❑ 3	❑ 4
Reportages vidéo	❑ 1	❑ 2	❑ 3	❑ 4

21 En règle générale, que pensez-vous de la publicité dans les magazines de jeux vidéo ? (Une réponse par ligne)

Elle vous informe des nouveautés
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

Elle vous donne envie d'acheter
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

Elle vous intéresse
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

22 Pour chacune de ces activités, dites-nous si elle vous intéresse beaucoup, assez, peu ou pas du tout ? (Une réponse par ligne)

Faire des voyages, du tourisme
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

Pratiquer un sport
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

S'intéresser à l'automobile, à la moto
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

Aller au cinéma
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

Lire des livres ou des BD
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

Pratiquer un instrument de musique
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

Écouter de la musique
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

Aller à des concerts
❑ Beaucoup ❑ Assez ❑ Peu ❑ Pas du tout

23 Possédez-vous un téléphone mobile ?

❑ Oui 1
❑ Non 2

24 Votre opérateur de téléphonie vous propose-t-il un service de téléchargement de jeux vidéo pour téléphones mobiles ?

❑ Oui 1
❑ Non 2

25 À quels types de jeux jouez-vous sur votre téléphone mobile ? (plusieurs réponses possibles)

❑ Jeux SMS 1
❑ Jeux installés à l'origine sur le téléphone 2
❑ Jeux téléchargés 3
❑ Aucun 4

26 Possédez-vous dans votre foyer les matériels ou produits suivants ? Avez-vous l'intention de les acquérir prochainement ?

	Vous avez l'intention d'acquérir	Vous possédez
MULTIMÉDIA		
Baladeur MP3	❑ 1	❑ 1
Baladeur audio-vidéo	❑ 2	❑ 2
Appareil photo	❑ 3	❑ 3
Caméscope numérique	❑ 4	❑ 4
GPS	❑ 5	❑ 5
Assistant PDA	❑ 6	❑ 6
TÉLÉVISION		
Téléviseur à écran plat	❑ 7	❑ 7
Téléviseur à écran HD Ready	❑ 8	❑ 8
Système Audio Home Cinéma	❑ 9	❑ 9
Enregistreur DVD de salon	❑ 10	❑ 10
Tuner TV PC	❑ 11	❑ 11
TÉLÉPHONIE MOBILE		
Avec appareil photo	❑ 12	❑ 12
Avec connexion Internet	❑ 13	❑ 13
JEUX VIDÉO		
Console de jeux PS2	❑ 14	❑ 14
Console de jeux PS3	❑ 15	❑ 15
Console de jeux XBOX	❑ 16	❑ 16
Console de jeux XBOX 360	❑ 17	❑ 17
Console de jeux GameCube	❑ 18	❑ 18
Console de jeux Wii	❑ 19	❑ 19
Console de jeux PSP	❑ 20	❑ 20
Console de jeux DS	❑ 21	❑ 21
Console de jeux GBA	❑ 22	❑ 22
Console de jeux N-GAGE	❑ 23	❑ 23
Autre console de jeux	❑ 24	❑ 24

27- Quels sont les critères déterminants pour le choix de votre future console de jeux ?

❑ Les jeux 1
❑ Le prix 2
❑ La puissance 3
❑ Qualité image HD 4
❑ Lecteur DVD/HD 5
❑ Lecteur DVD/Blu-ray 6
❑ Accès à Internet 7

POUR MIEUX VOUS CONNAÎTRE

28 Êtes-vous

❑ Un homme 1
❑ Une femme 2

29 Quelle est votre année de naissance ?

....

30 Vous habitez ?

❑ L'agglomération parisienne 1
❑ En province : agglomération de plus de 100 000 habitants 2
❑ En province : agglomération de 20 000 à 100 000 habitants 3
❑ En province : agglomération de moins de 20 000 habitants 4
❑ Dans une commune rurale 5

31 Votre département ?

....

32 Votre niveau d'instruction

École primaire 1
Collège CAP BEP 2
Lycée/ baccalauréat 3
Bac +1 ou Bac +2 4
Bac +3 ou plus 5

33 Quelle est votre situation professionnelle personnelle et celle du chef de foyer ?

	Votre situation personnelle	Le chef de foyer
Artisan commerçant	❑ 1	❑ 1
Chef d'entreprise (+ de 10 salariés)	❑ 2	❑ 2
Cadre supérieur	❑ 3	❑ 3
Profession libérale	❑ 4	❑ 4
Profession intermédiaire, technicien	❑ 5	❑ 5
Employé	❑ 6	❑ 6
Ouvrier	❑ 7	❑ 7
Agriculteur	❑ 8	❑ 8
Étudiant/lycéen/collégien	❑ 9	❑ 9
Retraité	❑ 10	❑ 10
Femme au foyer	❑ 11	❑ 11
Autre	❑ 12	❑ 12

Si vous souhaitez participer au tirage au sort vous permettant de gagner le Blaster ou un jeu Dreamfall, merci de bien vouloir nous communiquer les informations suivantes

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
....
Code postal ....
Commune ....
e-mail
JST

Souhaitez-vous recevoir en avant-première les infos sur le magazine JOYSTICK et des offres privilégiées de nos partenaires ?

❑ **Oui** ❑ **Non**



MADEMAN
ŒIL POUR ŒIL... SANG POUR SANG.
LE 24 NOVEMBRE ENTREZ DANS LA FAMILLE
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
PC DVD ROM
mastertronic
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

Cela fait quelques mois qu'on vous épargne tous les screens de Runaway 2 que Focus nous envoie. Faut pas déconner, au bout d'un moment faut arrêter la promo et envoyer le jeu ! Eh bien voilà, c'est fait : une version preview comprenant la totalité du chapitre 4 (celui qui se passe en Alaska) vient de débarquer à la rédac'. Alors qu'est-ce que ça donne ? Je rappelle pour mémoire que le premier Runaway avait déçu la rédaction de Joystick à l'époque, notamment à cause d'un souci d'inventaire : des objets apparaissaient un peu au petit bonheur la chance là où il n'y avait rien avant. Ce genre d'absurdité... Paraît que le principe revient dans cet épisode, mais tant qu'on est prévenu, je ne vois pas trop en quoi c'est si grave. Un jeu d'aventure classique demande de tester systématiquement tout l'inventaire sur tout élément interactif et celui-là ne dérogera pas à la règle. Relire les dialogues trente fois, vérifier chaque description, arpenter les

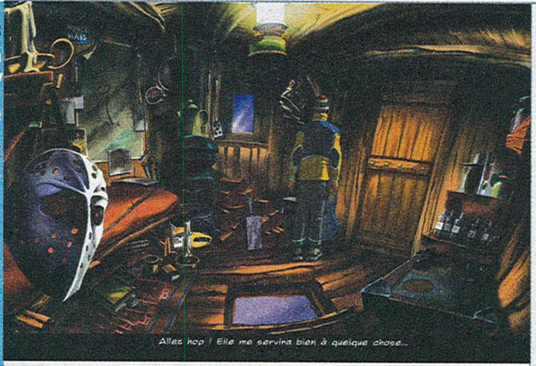
Quand il s'agit de décrire Brian, Archibald tape juste.



Le même visage bovin, la même absence totale de sens de la musique, et le même mauvais goût vestimentaire.

GENRE
Aventure jolie
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Pendulo Studios/ Espagne
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2006

RUNAWAY 2 THE DREAM OF THE TURTLE



Classique : un gros boxon et quelques objets utiles à retrouver.

décors inlassablement... Runaway 2 nous les sort tous. Bah, si l'ambiance tient la route...

Je suis le premier surpris

Ça semble plutôt bien parti de ce côté-là. J'arrive presque à supporter Brian, le personnage principal et quelques acteurs secondaires s'annoncent tout bonnement savoureux (comme Archibald, le génie-cuisinier-ermite-misanthrope-psychopathe). Alors que j'avais du mal à trouver l'humour du premier Runaway à mon goût, les délires absurdes et les références geek parsemant ce Dream of the turtle m'ont arraché plusieurs sourires. Quant aux puzzles, ils devraient se montrer corrects, rien de trop insurmontable. Techniquement, les animations sont impeccables, surtout dans les contextes précis autres que le déplacement. Graphismes vraiment agréables à l'œil, traduction soignée, V.F. aux petits oignons... rien à redire de ce côté-là pour l'instant.

Uwe Boll n'en voudrait pas

Reste à suivre l'histoire du début à la fin pour comparer avec l'incroyable foutoir du premier, qui ne rimait à rien. Ce coup-ci, Brian et Gina la bimbo se retrouvent sur une île pas déserte du tout, bien au contraire : des militaires y font des fouilles, peut-être bien pour y trouver des trucs pas super naturels. Houlà, ça me paraît être tout aussi bordélique ! Enfin bon, si ce scénario tient la route, au final, Runaway 2 pourrait bien rattraper toutes les erreurs de son grand frère et devenir un chouette jeu d'aventure.

Fumble



Foutu ours voleur de trou à saumons !







SHERLOCK HOLMES LA NUIT DES SACRIFIÉS

GENRE
Fhtagn !
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Frogwares / Franco-ukrainien
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2006

Quand Sherlock Holmes croise le mythe de Cthulhu. J'en reste bouche bée. Un scénario où le plus fameux des détectives anglais enquête sur des cultes secrets tout droit sortis de l'imagination de H.P. Lovecraft... ça, c'est pas banal. Sir Arthur Conan Doyle était connu pour fricoter avec le surnaturel à ses heures perdues, mais il n'a pas, à ma connaissance, inclus d'éléments fantastiques dans sa série avec Sherlock Holmes. La rencontre est pour le moins intéressante. Et puis, ça épice un peu cette nouvelle « aventure » ! Techniquement, Frogwares a, cette fois, choisi le style FPS dans des décors assez simples, mais pas trop laids. On y croise des personnages pas très bien animés mais bien texturés, par exemple. Une réalisation moyenne mais honnête en perspective. En dirigeant la vue et en scrutant les environs, vous découvrirez aussi des indices pas toujours évidents à trouver, et qu'il faudra parfois passer à la loupe. Ramasser des bouts d'écailles, suivre des traces de chaussures (taille 40, semelles ferrées) et étudier des bouts d'opium dans votre labo au 221, Baker Street, voilà votre lot quotidien. N'oublions pas le moteur physique qui sera probablement utilisé par quelques puzzles (ça ne me rassure pas, ça). Cette Nuit des Sacrifiés n'aura probablement rien de mémorable, mais pour les amateurs, cette petite audace Doyle/Lovecraft pourrait bien payer. On verra une fois l'enquête bouclée.

Fumble

Oui j'ai une échelle dans mon bagage, et alors ?



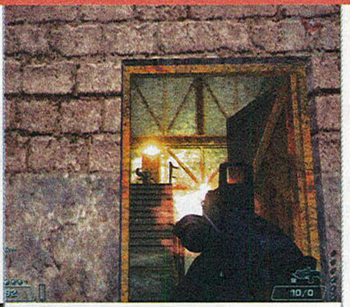


THE MARK

GENRE
Terrorisme anti-FPS
ÉDITEUR
JoWood
DÉVELOPPEUR
T7 Games
SORTIE PRÉVUE
Dispo

Paumé dans une mine abandonnée en plein désert, je vide mon chargeur sur un Irakien qui me fonce dessus une grenade à la main pour me faire sauter. Des kamikazes, comme c'est original. Je crois que les vrais sont tout aussi suicidaires, mais beaucoup moins idiots que ceux-là. Remarquez, tout le monde est à la même enseigne niveau I.A. dans ce FPS de chez JoWood. Le background minable vous met dans les bottes de divers personnages, au choix en début de mission (et c'est la seule idée sympathique), avec pour but de préserver Londres d'une terrible menace, probablement nucléaire. J'ai un peu oublié l'intro, mais c'est un truc comme ça. Fletcher est le seul, avec sa sœur, à connaître le code de désactivation du missile. Et Austin Hawkes est un mercenaire anglais chargé de lui sauver la peau. Il est commandité par le père même du mec qui deale le transport dudit missile avec des terroristes fanatiques musulmans. Je ne vous en dis pas plus, j'ai peur que votre cerveau n'explose. Ça serait sale. The Mark affiche des textures moches et plein d'effets pour faire classe : lumières dynamiques, gestion du champ de vision et de la douleur avec des flous à gogo... Ça donne n'importe quoi à l'écran et ça fait mal au crâne, en plus de ralentir la bécane. Du coup, la visée devient terriblement imprécise. C'est simple : avec le combo clavier/souris habituel, j'ai l'impression de jouer au pad. Je ne parle pas des sons répétitifs, de la musique bourrine et du manque d'intérêt global. Après tout, ce n'est qu'une preview, et JoWood, qui vient de rusher Gothic 3, laissera probablement T7 Games finaliser son produit pour qu'il soit impeccable à sa sortie. Il sort avant le test ? Pas grave, j'ai toute confiance, courez l'acheter !

Fumble





Quand on est myope comme une taupe, on ne fait pas le con avec sa kalach'.

Il y a un ennemi par là. Si, si, je vous jure. Il est peut-être déjà mort ?



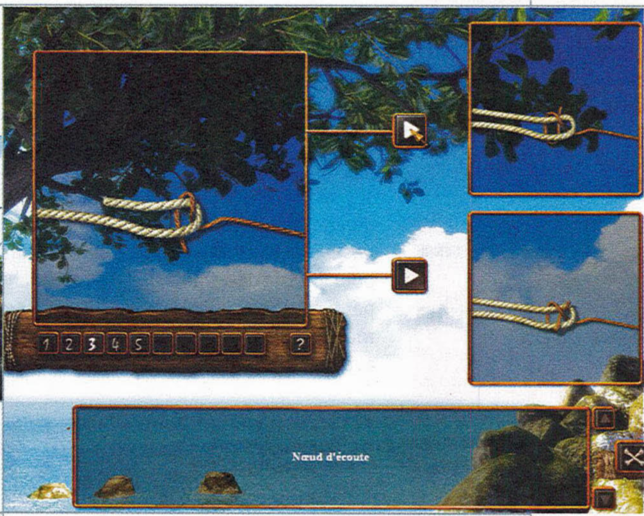
CAP SUR L'ÎLE AU TRÉSOR

GENRE
Sac de nœuds
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Kheops Studios / France
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2006

Bon sang ! Il y a une semaine, pour la présentation, j'avais appris à faire un nœud d'écoute avec deux bouts de ficelle, et aujourd'hui que la preview arrive, paf, j'ai oublié. Il est beaucoup question de nœuds de marins dans ce jeu, et même s'ils ne font pas partie des nombreuses énigmes tordues qui rythmeront l'histoire, c'est tout de même mieux quand on sait de quoi on parle. Mais, pour ça, il faut de la mémoire… Mes amis, la vieillesse est un naufrage. Par contre, pas de naufrage dans Cap sur l'île au trésor, si vous êtes prudent. À la suite du fameux livre de R.L Stevenson, Jim Hawkins, le jeune héros, doit repartir à l'aventure lorsqu'il reçoit le testament du pirate Long John Silver indiquant l'emplacement de son butin. Direction l'île d'émeraude ! Cap sur l'île au trésor ne cesse de faire référence au livre du presque même nom, bien entendu, mais aussi à l'univers des pirates en général, genre Jack Sparrow ou Monkey Island. Kheops Studios, on commence à connaître : séries de puzzles dans des décors en 3D fixe que l'on peut admirer à 360°.

Alors… le serpent sort du puits… fait le tour de l'arbre et… bouffe une pomme. Non, c'est pas ça.







Un long fil conducteur vous indiquera le meilleur ordre pour accomplir les énigmes, tout en vous donnant des indices.

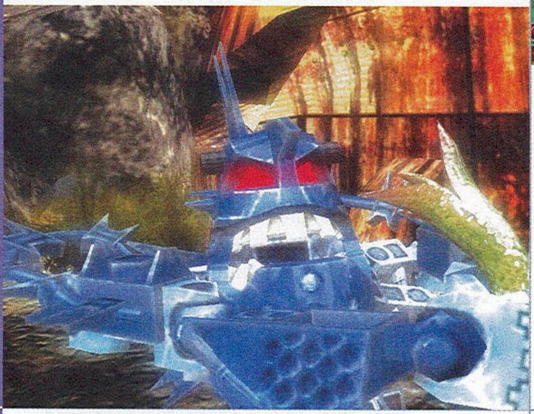
Intelligemment, les développeurs ont choisi de rajouter un outil de voyage automatique d'une énigme à l'autre pour éviter des allers-retours ennuyeux. Et, côté réalisation, on peut dire que le style des graphistes s'améliore sans cesse. C'est vraiment très joli. En revanche, c'est toujours un peu fixe, mais là on est habitué. Question difficulté, on s'attend à quelque chose d'assez grand public, un choix commercial comme un autre. On vous teste Cap sur l'île au trésor bientôt, sans trop douter de la qualité correcte du jeu final.

Fumble

BIONICLE HEROES

GENRE
Encore des Legos
ÉDITEUR
Eidos Entertainment
DÉVELOPPEUR
Traveller's Tales/Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Fin 2006

Forts du succès de la licence Lego Star Wars, les développeurs de Traveller's Tales ont décidé de poursuivre sur leur lancée en s'attaquant à un autre produit des fabricants de petites briques



colorées, pas très connu par chez nous : les Bionicle Heroes. Shoot à la troisième personne, ce nouveau titre de nos amis anglais propose un gameplay assez similaire au Star Wars susnommé : des personnages disposant chacun d'armes et de « pouvoirs » particuliers, liés ici aux masques qu'ils portent. Et comme c'est un jeu ciblé pour les gosses, bien entendu, on ne pourra pas mourir. Au pire, on perd les précieux masques mais



Malgré un choix de caméra discutable, le système de visée automatique évite de trop s'arracher les cheveux pour faire mouche.

on pourra sans problème les récupérer un peu plus loin dans le niveau, histoire de ne jamais vraiment être bloqué. Le choix de l'angle de la caméra est un petit peu particulier, puisque votre personnage évolue sur le côté gauche de l'écran, rendant la perspective assez étrange et déconcertante de prime abord. Mais on finit par s'y faire et comme on dispose d'une visée automatique, ce n'est pas vraiment problématique. Graphiquement, Bionicle Heroes ne casse pas une patte à une loutre mais ça reste coloré et pas trop moche. On regrettera toutefois l'absence d'humour, trait qui faisait tout le charme de Lego Star Wars. Reste à savoir si, sur la longueur, le titre ne sombrera pas dans le répétitif et pour ça, il faudra attendre le test.

Faskil



Certains masques permettent de construire des trucs, comme cette espèce de grand robot qui fait trempette.

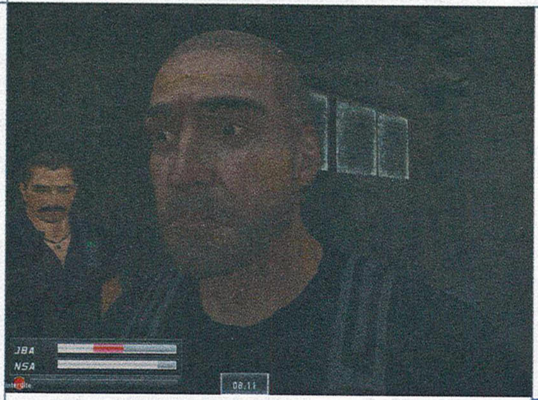


天誅DS
TENCHU DARK SECRET
SORTIE LE 24 NOVEMBRE
FROM SOFTWARE
NINTENDO DS lite

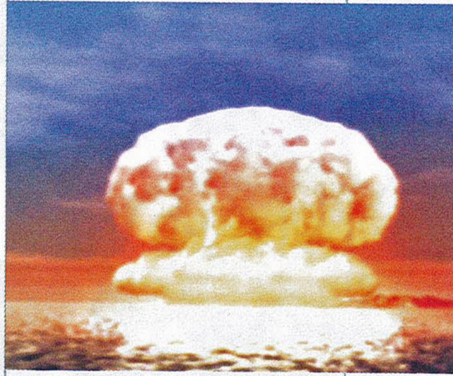
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

GENRE
Jeu avec le feu
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
Ubisoft / International
SORTIE PRÉVUE
9 novembre 2006

La Xbox360 n'a pas fini de nous gonfler. Là, par exemple, Ubisoft a attendu d'avoir une belle version console bien propre (enfin, qui rame pas mal apparemment aussi) avant de s'atteler au portage PC. Je ne sais pas trop quand a débuté le travail, mais à quelques semaines de la sortie sur nos machines, le DVD « early review » envoyé par Ubi ne m'a pas paru suffisant pour faire un test. Je veux bien qu'ils cravachent comme des dingues à Montréal pour finir à temps et qu'ils y arriveront sûrement, mais

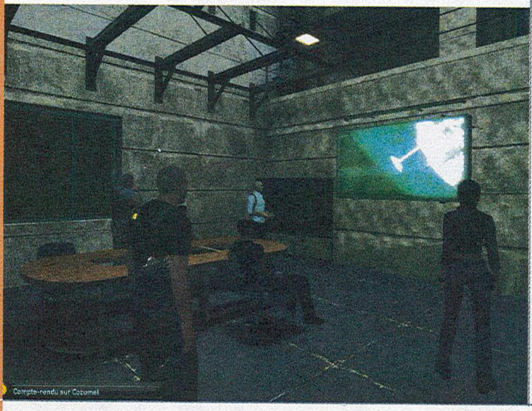


Sam Fisher n'a pas l'air très à l'aise quand il se fait draguer par un moustachu.



C'est nul. Y a quoi sur M6 ?

chez moi. Bon ben, la note dans le mag du mois prochain, alors.



Du coup, preview !

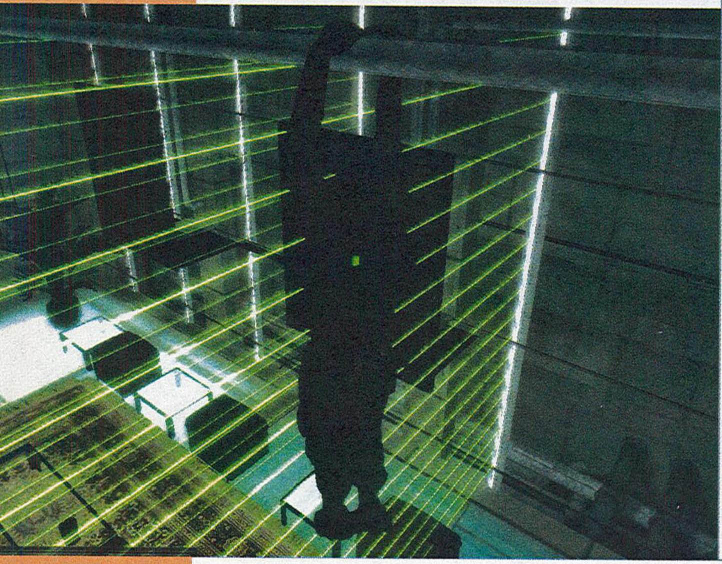
Question gameplay, aucun problème par contre. La partie solo s'annonce vraiment prenante et les personnages principaux ont été sacrément travaillés. Émile Dufresne, le psychopathe à la sauce Picard, est parfait et Enrika... hum Enrika... Elle est bonn... bien ! Réussie, quoi. Question personnalité et tout ça... Hélas, parmi les autres « collègues » du fameux Q.G. de terroristes, seul Moss ressort un peu du lot, les autres sont un poil trop

avec cette version, je ne peux rien faire, moi ! Sinon, après, il ne seront pas contents parce qu'on leur mettra 4 en technique, comme sur Dark Messiah. Le principal souci est graphique : impossible de savoir exactement à quoi s'attendre dans la version finale. Certains effets déconnent parfois, d'autres n'apparaissent pas. Le rendu est donc soit excellent, soit naze, c'est selon... J'ai même du mal à prendre des screens ! Et comment tester correctement le multi ? Pas de serveurs online et pas de LAN



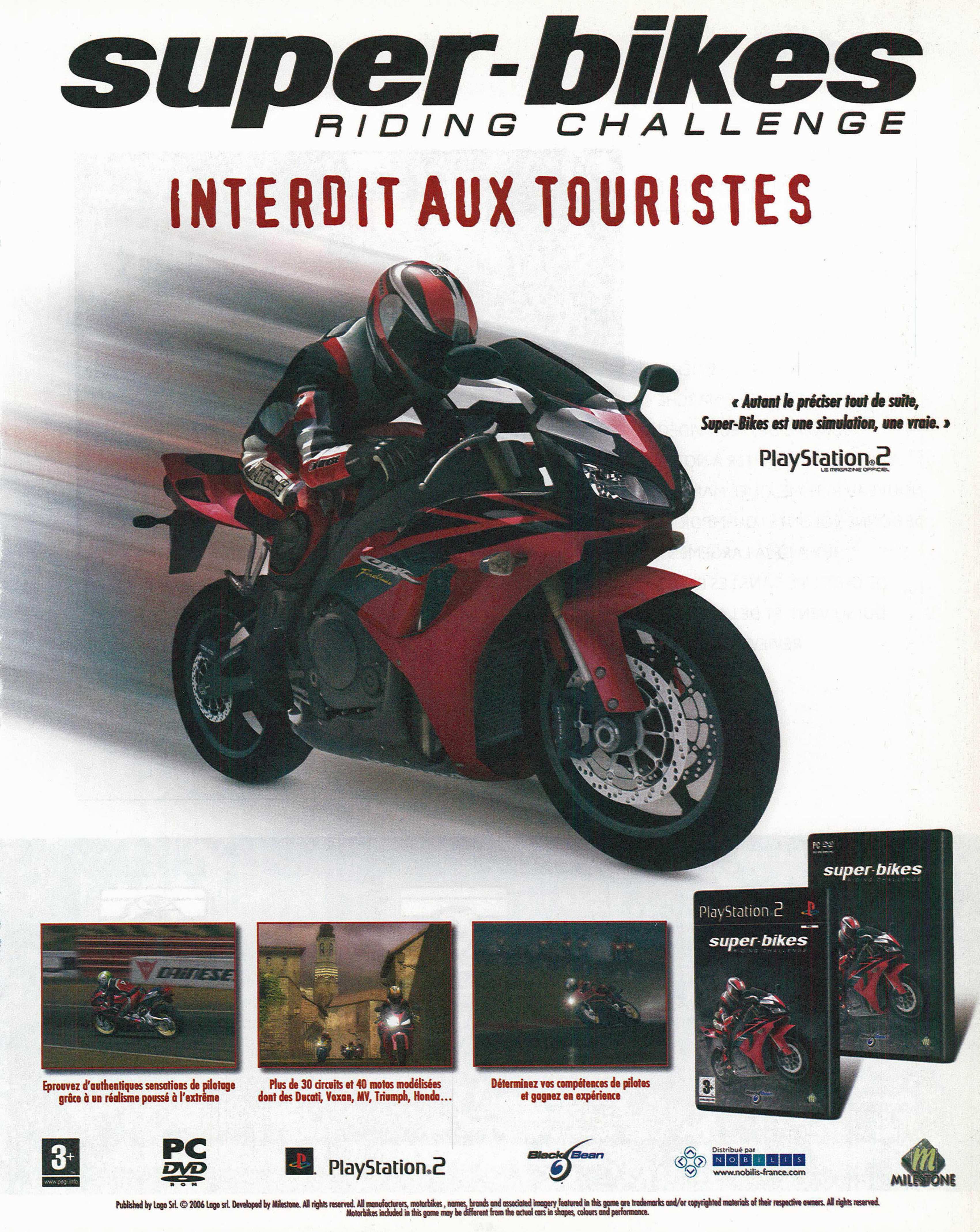
ternes. Pas grave. Sam Fisher est lâché dans ce nid à rats et doit répondre aux ordres d'Émile comme à ceux de la NSA qui l'y a envoyé. Le tout, c'est de bien gérer son temps pour bosser sa réputation auprès de l'un comme de l'autre et éviter de se faire griller. Quelques tournants stratégiques dans l'intrigue (par exemple, la fameuse scène où il faut tuer ou épargner l'otage), assez rares au final, viendront perturber l'équilibre de confiance que vous aurez créé. Plus que moraux, les choix que vous ferez seront surtout calculés pour ne pas vous mettre dans une position difficile. N'empêche, même s'il n'y a pas trop de sang, on sait vite pourquoi le jeu est classé 18+. Si le gameplay ne change pas beaucoup, le scénar de ce nouveau Splinter Cell est plus simple, mais plus sombre et malsain que d'habitude. Il me reste à voir comment toute cette histoire se termine. Et si ça tourne correctement aussi ! Nulle inquiétude, vous serez au courant à temps pour les cadeaux de Noël.

Fumble



Dans Splinter Cell, au vert, on ne passe pas.





super-bikes
RIDING CHALLENGE
INTERDIT AUX TOURISTES
« Autant le préciser tout de suite,
Super-Bikes est une simulation, une vraie. »
PlayStation 2 LE MAGAZINE OFFICIEL
Eprouvez d'authentiques sensations de pilotage grâce à un réalisme poussé à l'extrême
Plus de 30 circuits et 40 motos modélisées dont des Ducati, Voxan, MV, Triumph, Honda…
Déterminez vos compétences de pilotes et gagnez en expérience
3+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PlayStation 2
Black Bean
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
MILESTONE
Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. All manufacturers, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
Motorbikes included in this game may be different from the actual cars in shapes, colours and performance.

ON N'ARRÊTE PLUS LE ROBINET À TESTS ET LES ENNUIS PERSISTENT. CE COUP-CI, IL S'AGIT SURTOUT DE VERSIONS ARRIVANT UN POIL TROP TARD À LA RÉDAC POUR ÊTRE JOUÉES CORRECTEMENT À TEMPS. LES TESTS SONT DONC REPORTÉS AU PROCHAIN NUMÉRO. C'EST DINGUE COMME LE MARCHÉ MONDIAL DES JEUX VIDÉO A DU MAL À S'ADAPTER À NOTRE NOUVEAU RYTHME. QUEL MANQUE DE BONNE VOLONTÉ ! QU'IMPORTE, IL Y A DÉJÀ LARGEMENT DE QUOI LIRE DANS LES PAGES QUI SUIVENT. ET DE LA BONNE REVIEW, MADAME !

Fumble



MEGASTAR Joystick

JEU DU MOIS

MEDIEVAL II TOTAL WAR

ÉDITEUR SEGA **DÉVELOPPEUR** THE CREATIVE ASSEMBLY/GRANDE-BRETAGNE

PFFFIOUUU QUE DIRE ? UN JEU DE STRATÉGIE À LA FOIS BEAU, INTELLIGENT, POSÉ, ÉPIQUE, PROFOND, FACILE À PRENDRE EN MAIN ET SURTOUT, SURTOUT, HAUTEMENT STRATÉGIQUE, POUR DE VRAI… ÇA NE COURT PAS LES RUES. C'EST MÊME UNIQUE. C'EST MEDIEVAL II TOTAL WAR.

Liberté d'expression



ON RECHERCHE RÉDAC' CHEF GENTIL ET AIMABLE POUR DIRIGER JOYSTICK D'UNE DOUCE VOIX. QUALITÉS REQUISES : ÊTRE PAS MAUVAIS À DOTA, MAIS PAS EXCELLENT NON PLUS. POSSÉDER LA SCHIZOPHRÉNIE SPÉCIALE GEEKS : « C'ÉTAIT MIEUX AVANT, C'EST PARFAIT MAINTENANT ». NE PAS SAVOIR MANIER LE FOUET ! ÉCRIVEZ AVEC VOTRE SANG, ON INFUSERA LES CV ET ON SE FERA DU BOUDIN. C'EST BON, LE BOUDIN.

Le jeu du moment
BORA BORA
Le jeu attendu
GEEKZONE



DANS LA SÉRIE « FICHES PRATIQUES », AUJOURD'HUI : « COMMENT DÉGIVRER SON FRIGO ? » C'EST TRÈS FACILE ! MUNISSEZ-VOUS D'UN PIC À GLACE, PLANTEZ-LE VIOLEMMENT À PLUSIEURS REPRISES DANS LE CONGÉLO JUSQU'À PERCER UN TROU DANS LA CANALISATION DE FRÉON. APPELEZ DARTY. COMMANDEZ UN NOUVEAU FRIGO. ET VOILÀ, C'EST DÉGIVRÉ !

Le jeu du moment
SAM & MAX EPISODE 1
Le jeu attendu
RAINBOW 6 : VEGAS



IL Y A QUELQUES JOURS, JE SUIS ALLÉ GAMBADER DANS LA JOYEUSE CITÉ DE BAYONNE. TRÈS JOLIE VILLE, GENS SYMPATHIQUES, ON Y BOUFFE SUPER BIEN. MAIS RASSUREZ-MOI, QUAND VOTRE DULCINÉE SE PRÉCIPITE DANS LA PREMIÈRE BOUCHERIE VENUE POUR EN SORTIR AVEC UNE PIÈCE D'UN KILO DE JAMBON EN VOUS DISANT « J'EN AI TOUJOURS RÊVÉ », C'EST NORMAL, DITES ?

Le jeu du moment
GOTHIC 3
Le jeu attendu
RACE

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

TOUT PUBLIC · PUBLIC AVERTI · PUBLIC ADULTE

LOCAL — Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri — Stop Doublage pourri

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) Battlefield 2142
Dice/Electronic Arts
2) Dark Messiah of Might&Magic
Arkane Studios/Ubisoft
3) Red Orchestra : Ost Front 41-45
Tripwire Interactive/Bold Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Medieval II Total War
The Creative Assembly/Sega
3) Act of War
Eugen Systems/Atari

SPORT/SIMULATION



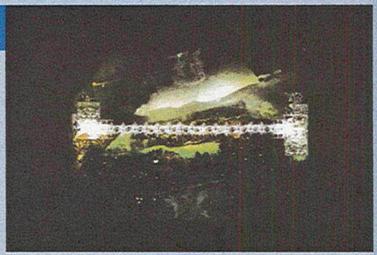
1) Pro Evolution Soccer 6
Konami/Konami
2) GTR 2
Sim Bin/Atari
3) FlatOut 2
Bugbear Ent./Empire Interactive

JEUX ONLINE



1) Guild Wars + Factions
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) In Memoriam 2
Lexis Numérique/Ubisoft
2) Myst IV : Revelation
Ubisoft Montréal/Ubisoft
3) TES IV : Oblivion
Bethesda Softworks/2K Games



Moi, monomaniaque de DotA ? Non ! C'est juste qu'au bout d'un temps, les MMO, ça donne une génération de gamers ramollis du bulbe ayant les réflexes d'une marmotte sous sédatifs. Et tous les add-on utilisés dans WoW n'arrangent pas les choses. Alors forcément, une cure intensive de jeu bien speed et intense de temps en temps, ça ne fait pas de mal.

Le jeu du moment
DotA 6.37
Le jeu attendu
DotA 6.38



Ici Fumble ! Pour un tas de raisons toutes aussi excellentes les unes que les autres, Atomic a décidé d'aller taffer ailleurs pour plus de thunes et moins d'ennuis. Le fourbe. Pas d'Ato ce mois-ci donc. Peut-être qu'à l'avenir, il nous pondra un texte sur un jeu qu'il aime, pour le plaisir. C'est pas sûr, mais va-t-il vraiment résister longtemps à l'appel de la pige ? Hum…

Le jeu du moment
EVE Online, je le sais !
Le jeu attendu
Traduction de manga



Moi, les changements, ça me fatigue. Et comme je le disais le mois dernier : en ce moment, j'en bouffe à la pelle, du changement. Heureusement, j'ai Gothic 3, Neverwinter Nights 2 (test le mois prochain, sorry), Splinter Cell Double Agent (idem), Dark Messiah, EVE, Battlefield 2142… Ah, bon sang… J'ai trop de jeux à jouer, ça aussi ça me fatigue. Quand est-ce qu'on meurt ?

Le jeu du moment
Plein, trop
Le jeu attendu
Nouveau rédac chef

Medieval II Total War

TOTALEMENT INDISPENSABLE

QUAND J'AI ENTENDU « MEDIEVAL II TOTAL WAR, C'EST POUR TOI », JE ME SUIS DIT QUE MON TALENT ÉTAIT ENFIN RECONNU À SA JUSTE VALEUR. EN FAIT, NON, JE SUIS SIMPLEMENT LE SEUL CÉLIBATAIRE DE L'ÉQUIPE ET LES AUTRES TIENNENT À LEUR VIE DE COUPLE ! (NDFUMBLE : ET FASK N'A PAS DROIT AUX BONS JEUX.)







PUBLIC AVERTI — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR CREATIVE ASSEMBLY/ GRANDE-BRETAGNE
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS

Joli soleil couchant sur un gros bain de sang. Là, j'ai foncé dans le tas pour impressionner l'ennemi. C'est rarement la bonne tactique.

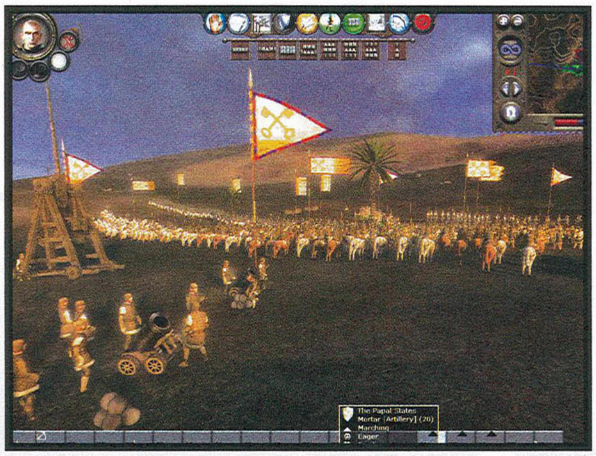


Il faudra un jour que quelqu'un m'explique ce titre bizarre. Vous êtes sûr qu'il va là, le deux ? Oui ? Bon, c'est nul, on n'en parle plus. Voilà test bouclé ! Il faut comprendre aussi, là je viens de partir en croisade, les Égyptiens mettent Constantinople à sac, ça irrite un poil le pape et il va m'excommunier si je ne remets pas de l'ordre à grands coups de masse. Bref, je n'ai pas trop de temps pour vos histoires de magazine. Achetez-le, c'est trop bien ! Quoi ? Comme ça non plus, ça ne vous va pas ? Il faut vraiment que je vous raconte en détail pourquoi ça déchire ? O K., mais s'il fait jour demain matin quand je me coucherai, ce sera de votre faute ! Continuons un peu dans les raccourcis foireux. Medieval II c'est tout pareil que l'épisode Rome, mais cela se passe au moyen-âge et surtout c'est mieux. Fiouu, je tiens la méga forme moi, aujourd'hui. C'est peut-être un peu parce que j'ai passé la nuit à bouter les Français hors de France. Oui, parmi les dix-sept factions jouables, j'ai choisi les Anglais. Enfin comme l'histoire commence en 1080, c'était des Normands, des p'tits gars de chez moi avec Caen pour capitale. Vous connaissez le principe de Total War, une grosse campagne qui alterne deux phases : le tour par tour sur une grande carte à la risk et les énormes batailles en temps réel. Dans les deux cas, ce nouvel opus ne révolutionne rien, mais ce n'est pas grave, c'est mieux quand même !

Plus près de toi, mon Dieu

Côté tour par tour, on se rapproche vraiment d'un Civilization, ni plus, ni moins. Comme dans cet autre chef d'œuvre, on gère finement les villes avec de vrais dilemmes dans les choix de construction : production, pépettes ou paix sociale. On a aussi évidemment les déplacements des troupes et des unités spéciales à diriger. Et c'est là que M2TW apporte un premier plus par rapport aux épisodes précédents. Diplomates, marchands et prêtres sont à balader avec beaucoup de précision. Presque autant que vos armées, ils permettent de prendre des avantages décisifs. La religion a désormais une place prépondérante : le pape est un personnage central qui me ruine le moral depuis le début de ma partie. Moi personnellement, Dieu, ça me parle pas trop, donc j'avoue n'avoir pas trop misé sur les curés et les églises en début de campagne. J'ai aussi zappé la partie « magouillons gaiement au Vatican » et le système de nomination des cardinaux. Erreur fatale. Deux de mes généraux brûlés pour hérésie, des inquisiteurs qui mettent le souk dans mes provinces… ma gestion calamiteuse du spirituel m'a coûté pas mal de sous et de temps. Faire élire un pape ami ou au moins s'assurer qu'il ne soit pas d'une nation ennemie est très important, car le bougre a une vraie influence.

Notez que les développeurs n'ont pas été sectaires. Même s'il n'a pas d'autorité centrale, l'Islam domine dans un tiers des factions jouables. On passe donc un peu son temps à se taper dessus, croisade dans un sens, djihad de l'autre, et à envoyer des prêtres pour convertir le bas peuple.



La campagne se termine au XV[e] siècle et la poudre est déjà couramment utilisée, on a donc le droit d'utiliser bombardes et unités de tromblons. Bon, O.K., c'est pas des tromblons... Mais ça me fait rire « tromblon ».

Une bonne référence et une mauvaise

La diplomatie aussi a pris de l'ampleur avec des négociations beaucoup plus poussées et détaillées. D'ailleurs l'interface m'a pas mal rappelé celle de Civ IV, avec des réactions et des commentaires réalistes dans les discussions. Donc, hop, on pense bien à disperser ses diplomates aux quatre coins de la carte. Pareil pour les marchands qui se baladent toujours un peu partout pour ouvrir des routes commerciales. Là encore, il ne faut pas trop laisser ça de côté, car on gagne beaucoup à développer son négoce. Enfin mention spéciale pour les espions et les assassins que l'on peut infiltrer dans les villes et armées adverses. À chaque fois, cela déclenche une vidéo débile assez rigolote. Et puis, c'est super pratique quand même ! Sur le plan design et ergonomie, rien à dire sur la carte générale, claire et jolie. Adieu, les pions du premier Medieval, les unités sont détaillées, bien animées et se déplacent comme les petites bestioles dans le jeu d'échec zarb' de Star Wars. Bon c'est moins fun, mais c'est vivant.

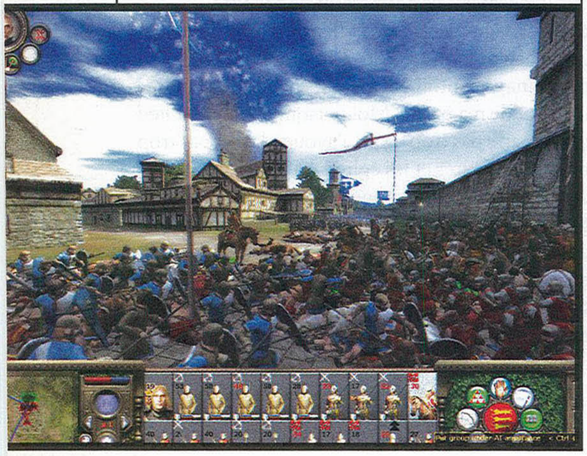
Ridley Scott est un gros nul

Allez, je vous rassure, j'ai pris mon temps pour y arriver, mais les grosses batailles sont toujours là. Les développeurs ont même mis la barre un peu plus haut encore avec une version nourrie au Banania de leur moteur qui gère des parties de carnage à plus de huit mille unités. Mais ce n'est pas tant le nombre qui fait plaisir à l'œil. La série nous a certes habitués aux gros paquets, mais nous sommes moins accoutumés à ce qu'ils soient aussi vivants. Les cohortes n'ont plus l'air de lignes de clones, mais semblent vraiment composées d'individus distincts. La recette est assez simple, mais efficace : pour créer votre bataillon de piquiers, le moteur pioche dans une petite collection de boucliers aux motifs différents, de tablards dépareillés, quelques variantes de visages, et il mixe le tout pour donner un groupe assez hétérogène. Un énorme effort a été fait aussi sur l'animation, et c'est parfois assez sidérant. En zoomant en plein milieu de la bataille vous verrez tout ce petit monde s'étriper allègrement de manière super réaliste. Les cavaliers ne font pas les mêmes mouvements selon qu'ils affrontent d'autres conserves sur pattes ou de la piétaille et surtout ils exécutent avec un timing souvent bluffant, du genre « tu la sens, ma grosse masse pile poil dans ta nuque ? ». Cela n'a l'air de rien, dit comme ça, mais je ne connais pas d'autre jeu qui offre un si beau spectacle avec autant de bonshommes à l'écran.



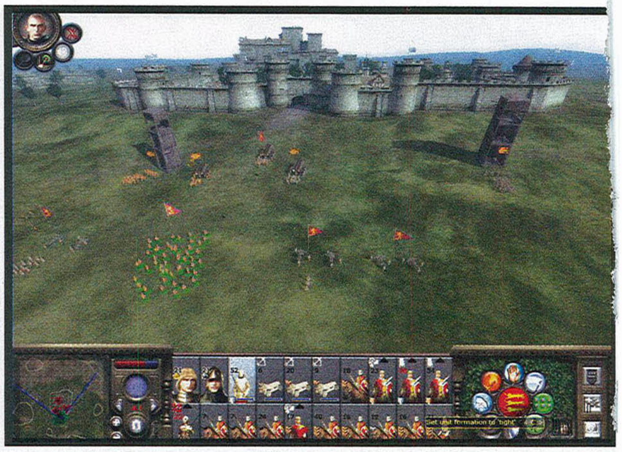
La France sous le joug normand de Nedd le Rouge. Ah, ah, ah, rigolez, vous verrez un jour !

Le bélier a dessoudé la porte, le massacre commence. Carambolage sanglant aux portes de la cité.



Jamais content

Les batailles sont toujours aussi prenantes. L'usage de la touche « pause » est courant quand on veut faire les choses proprement, coordonner les attaques, varier les formations, développer ses stratégies. Pour ouvrir le cahier des doléances, je regrette un certain lag



Pas besoin d'y passer sa vie non plus

Dans l'article, je vous parle essentiellement de la campagne, le gros morceau. Trois autres modes de jeu sont disponibles : La bataille rapide vous met directement sur le champ de bataille sans aucun choix préalable, avec une faction et des unités aléatoires. Le mode bataille personnalisée permet de jouer avec les différentes options pour se faire de grosses bastons. C'est là, plus que dans la campagne, que vous expérimenterez les milliers d'unités simultanées. Enfin M2TW propose de rejouer des batailles célèbres comme Hastings et Azincourt. La topographie et les forces en présence sont censées être reproduites assez fidèlement.



Plus de végétation sur les cartes, c'est bien, mais ça n'aide pas à la prise de décision !

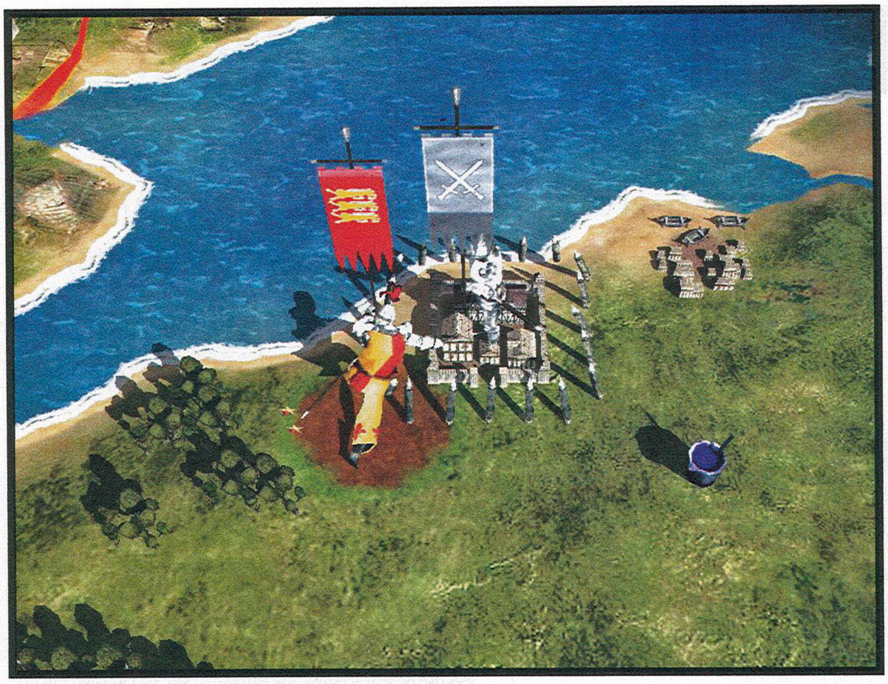
dans l'exécution des ordres et des comportements parfois bizarres de l'I.A. Un exemple : de mon côté 150 cavaliers, de l'autre 600 fantassins, dont une bonne moitié de piquiers, ennemis mortels de mes petits gars. Durant toute la bataille, l'I.A. n'a eu qu'une obsession : suivre et charger le groupe de mon général. J'ai baladé ses forces tout autour de la carte, tout en les décimant à coup de charges dans le dos avec le gros de la troupe. Hop, victoire. Autre petit regret pendant que j'y suis, le manque de diversité des cartes de siège. Ces cartes sont assez sympas à jouer, une fois entrés les trébuchets, les catapultes et les grosses boucheries.
Le problème, c'est que, sur tous les assauts que j'ai menés, j'ai retrouvé grosso modo trois plans de villes et autant de châteaux forts. Un peu dommage d'avoir l'impression d'assiéger la même cité au nord de l'Écosse et au sud de l'Espagne. Mais, bon, je chipote, hein, j'ai pris quand même bien du plaisir à tout défoncer consciencieusement. Notez que la prise d'un bastion passe soit par le contrôle de la place centrale pendant trois minutes, soit par l'élimination de toutes les unités ennemies. Je choisis toujours la deuxième option Beuahahah !

Un dernier pour la route

Petit souci encore, les incohérences de la résolution automatique des batailles n'ont pas été corrigées. Cela oblige à les jouer quasiment toutes, ce qui est parfois un peu fastidieux, notamment contre les armées rebelles qui se baladent régulièrement dans les territoires conquis. Et puis, bon, je me couche quand, moi, s'il faut que j'éclate tout le monde moi-même, hein ? Tiens, pour la peine, j'y retourne !

Nedd

Ce nouvel opus ne révolutionne rien, mais ce n'est pas grave, il est mieux quand même !



L'ordre d'assaut sur la carte stratégique provoque un zoom du plus bel effet sur les unités. Fondu enchaîné sur le champ de bataille. La réalisation est classe.

Scène classique: l'infanterie prend peur, s'enfuit et se fait écharper par la cavalerie.



Un peu de technique

Le moteur de Medieval II est une petite merveille qui affiche sans souci plusieurs centaines d'unités, même sur de petites configs. Évidemment, il ne faut pas pousser le bouchon non plus. Si vous tentez la bataille à cinq mille gus sur votre PC d'il y a deux ans, ça risque de ramer sévèrement. Creative Assembly, c'est des brutes de l'optimisation de moteur, mais faut pas exagérer non plus !

En Deux Mots

Par rapport à Rome, ce n'est pas un grand bond en avant, simplement un joli ravalement avec juste ce qu'il faut de petites nouveautés. Cela suffit largement à rendre Medieval II: Total War tout simplement indispensable pour les amoureux de stratégie. Les autres pourront chipoter en commençant par la démo, histoire de goûter avant achat, mais, attention, on a vite fait de devenir accro !

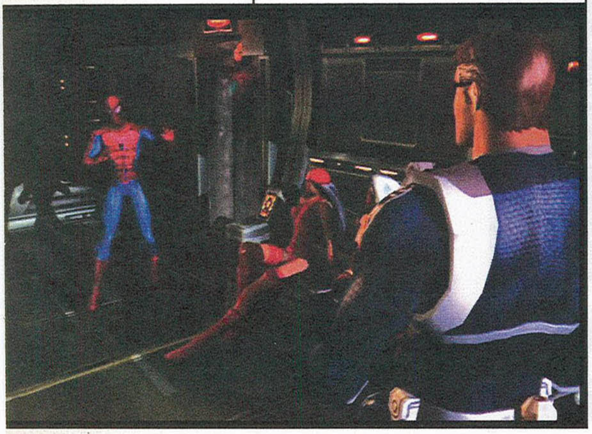
- \+ Des batailles plus réalistes
- \+ Une nouvelle profondeur dans le tour par tour
- − Je veux dormir !
- − J'ai faim !
- − Les deux ou trois petits défauts habituels de la série

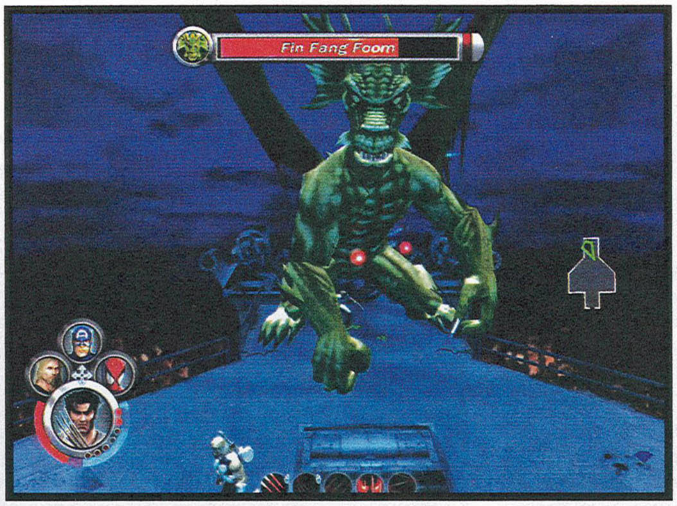
9 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

9 INTÉRÊT

Comme d'hab, Spiderman ne peut pas s'empêcher de sortir des vannes débiles.





- Euh, les mecs vous ne voulez pas venir m'aider ?
- Attends, je crois qu'on peut voir ma maison là-bas.

Un peu de technique

Marvel Ultimate Alliance échappe de peu à notre icone « stop surarmement ». La config mini arrive à faire tourner le jeu à peu près correctement, mais il faudra tout de même prévoir un peu plus de Ram pour en profiter pleinement.

Marvel Ultimate Alliance

ASSOC' DE SUPER HÉROS

À CHAQUE NOUVEAU BLOCKBUSTER AMÉRICAIN, ON N'ÉCHAPPE PLUS À SON ADAPTATION EN JEU VIDÉO. ALORS QUAND ON NOUS PROPOSE UN SOFT DE SUPER HÉROS QUI N'A PAS À RESPECTER LA DATE DE SORTIE DU FILM, ON EN FRÉMIT D'AVANCE.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM **CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Activison**
DÉVELOPPEUR **Beenox Studio/Canada**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**

Alors que les super héros continuent de flirter avec Hollywood, Marvel bombarde inlassablement nos machines de jeux adaptés de ses juteuses licences. Malheureusement, ces softs sont rarement convaincants, à part peut-être Xmen Legends 2, et nous laissent souvent frustrés et déçus. Mais il faut avouer que cet Ultimate Alliance nous fait des promesses très alléchantes. Plus de 140 persos et un scénario qui évolue en fonction de vos actions pour ce tout nouveau beat'em all/RPG dans l'univers de Marvel ! O.K. Je m'occupe de la traduction en langage non marketing. Comptez une vingtaine de personnages jouables. Les autres sont soit des ennemis, soit des conseillers/pilotes/glandeurs. Côté scénario, oui d'accord, je peux choisir de faire telle mission avant l'autre ou de foirer un objectif sans pour autant devoir recommencer, mais ça reste quand même méchamment linéaire. Et discuter avec trois clampins au Q.G. ou obtenir des points de compétence en fin de combat, ça ne suffit pas à faire un RPG !

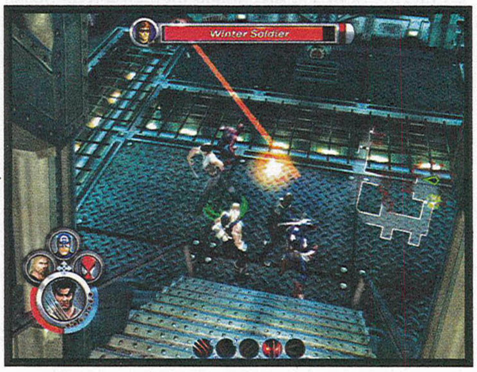
Dream Team

L'expérience sert donc à customiser son équipe et upgrader chacun de ses personnages. Et il faudra beaucoup de patience et de persévérance pour débloquer et déchaîner tous leurs super pouvoirs. Je vous déconseille fortement la combinaison clavier/souris, mais de toute manière, le gameplay manque de souplesse et, même avec l'utilisation d'une manette, on ressort toujours les mêmes techniques. Au vu de la stupidité affolante des ennemis, la méthode la plus basique suffit. Malheureusement, cela vaut aussi pour nos coéquipiers qui font rarement preuve d'initiative et qui prennent un malin plaisir à se faire tabasser. Alors au lieu de traîner vos boulets, appelez quelques amis. Car, oui, Marvel Ultimate Alliance peut se jouer en mode coopératif et procure d'ailleurs ainsi une bien plus grande dose de fun. Espérons juste que vos partenaires possèdent des machines performantes, car les moteurs graphiques et physiques – plutôt réussis – sont assez gourmands. Et il faudra aussi qu'ils soient assez calés en matière de comics s'ils veulent comprendre ce qui se passe. Que ce soit les missions, les personnages ou même les blagues, tout correspond parfaitement à l'univers de Marvel. Et c'est un véritable bonheur pour les fans !

June



La nouvelle collection automne/hiver de chez Marvel.



En Deux Mots

PLUS PROCHE DU BEAT'EM ALL QUE DU VÉRITABLE RPG, MARVEL ULTIMATE ALLIANCE PREND TOUTE SON AMPLEUR EN MULTI. TABASSER DU MÉCHANT AVEC TROIS POTES RÉUSSIT À EFFACER RAPIDEMENT LES PETITS DÉFAUTS DE CE SOFT.

- \+ Persos Marvel
- \+ Fun à plusieurs
- − Répétitif
- − I.A. pourrie

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



The Pokémon Company
Nintendo
EXPLORE LES DONJONS MYSTÈRES DANS LA PEAU D'UN POKéMON !
Pokémon Donjon Mystère
Equipe de secours bleue
Equipe de secours rouge
Se réveiller transformé en Pokémon peut en choquer plus d'un !
Toi seul peut sauver tes confrères Pokémon en danger !
Forme ton équipe de secours Pokémon
et perce les secrets des Donjons Mystères.
SORTIE LE 10 NOVEMBRE
www.pokemon.fr/DM
NINTENDO DS lite
GAME BOY ADVANCE SP
©2006 Pokémon. ©1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2006 CHUNSOFT. TM and ® are trademarks of Nintendo.
The contents of Pokémon Mystery Dungeon Blue Rescue Team and Red Rescue Team are almost the same. Please purchase either one according to the system you want to use.

LE JEU VIDÉO GERMANIQUE A DEUX FERS DE LANCE : LA SÉRIE SETTLERS, ET SES COLONS UN PEU BARRÉS ET LES ANNO. AUCUN DES DEUX N'A JAMAIS ÉTÉ UN GRAND HIT EN FRANCE, MAIS ÇA SE VEND COMME DES PETITS PAINS EN BAVIÈRE.



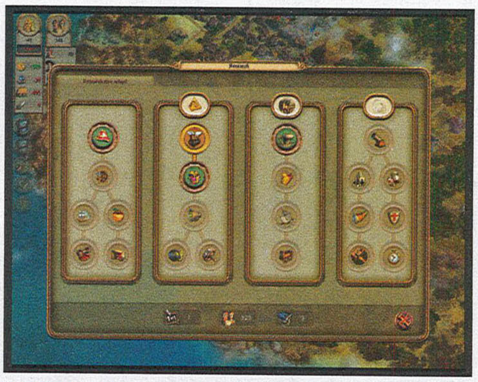
L'outil pour créer les routes commerciales est tout simple en principe, mais justement il manque d'options et on se prend la tête pour réussir à faire vraiment ce qu'on veut.

TOUT PUBLIC · INTERNET 4 · LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 2,2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Sunflowers
DÉVELOPPEUR Related Designs/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

Un peu de technique

Contrairement à la mode du moment dans les jeux de gestion, Anno n'est pas trop gourmand en ressources matos. Pourtant, c'est joli tout plein, avec un vrai bon petit moteur 3D, plein de petits trucs qui bougent. Enfin, c'est stylé cartoon et on a beaucoup de mer, donc forcément ça aide à la fluidité.



Voici l'interface de recherche et l'intégralité de l'arbre technologique. Oui je l'ai dit, Anno fait dans le raccourci.

Anno 1701

LONGUE TRAVERSÉE



Les îles sont pleines de petites décos de ce genre. La faune variée qui se balade librement donne aussi un sentiment de monde vivant assez sympa.



Anno 1701 est le troisième épisode de la série après 1602 et 1503 (sortis respectivement en 2000 et 2004). Comme dans les précédents, il vous met dans la peau d'un explorateur du Nouveau Monde. Votre mission : découvrir, coloniser et exploiter les Caraïbes. Le concept est assez simple : la carte est composée d'îles qui recèlent chacune de ressources différentes. Pour avancer, on a évidemment besoin d'un peu de tout. Après avoir construit la première ville, il faut donc vite se mettre en chasse de nouvelles terres pour trouver tabac, sucre ou autres denrées réclamées par les colons. On progresse classiquement par paliers d'habitants, du réfugié de base qui veut juste un bout de poiscaille, mais ne lâche pas une thune d'impôts, au gros riche qui, lui, se ruine en taxes mais exige trois cents trucs, dont du chocolat. Évidemment, l'unique île où pousse le cacao est déjà occupée. Bah oui, on n'est pas tout seul sous les tropiques, il faut composer avec les adversaires conquérants, les pirates et des nations neutres.

Jack Sparrow en CAP compta

En plus de la partie construction/gestion, le jeu fournit un peu de diplomatie et de baston. Dans les deux cas, l'approche est très simpliste. Trois ou quatre options de négociations, une petite poignée d'unités et des combats cartoons, c'est basique, mais cela suffit amplement. Anno est avant tout fait pour les amoureux de la micro-gestion. On n'est pas là pour se taper, plutôt pour bidouiller en permanence de légers paramètres. On crée des routes commerciales qu'on observe attentivement, on fait gaffe à bien construire dans des zones d'influence assez étroites. On surveille, active, désactive les usines pour économiser trois francs, six sous. Bref, on chipote. A priori, c'est là que repose le fun : dans le chipotage. Autant ça m'a fait un peu marrer avec la version bêta, autant avec ce test j'ai pu vérifier que c'était vite lassant. C'est dommage parce que niveau réalisation c'est pas mal du tout. Les graphismes et l'ambiance sont très réussis. Les cartes sont pleines de petits détails qui animent ce petit monde sympathique. Malheureusement, ça ne suffit pas à rendre passionnant ce « tycoon des Caraïbes ».

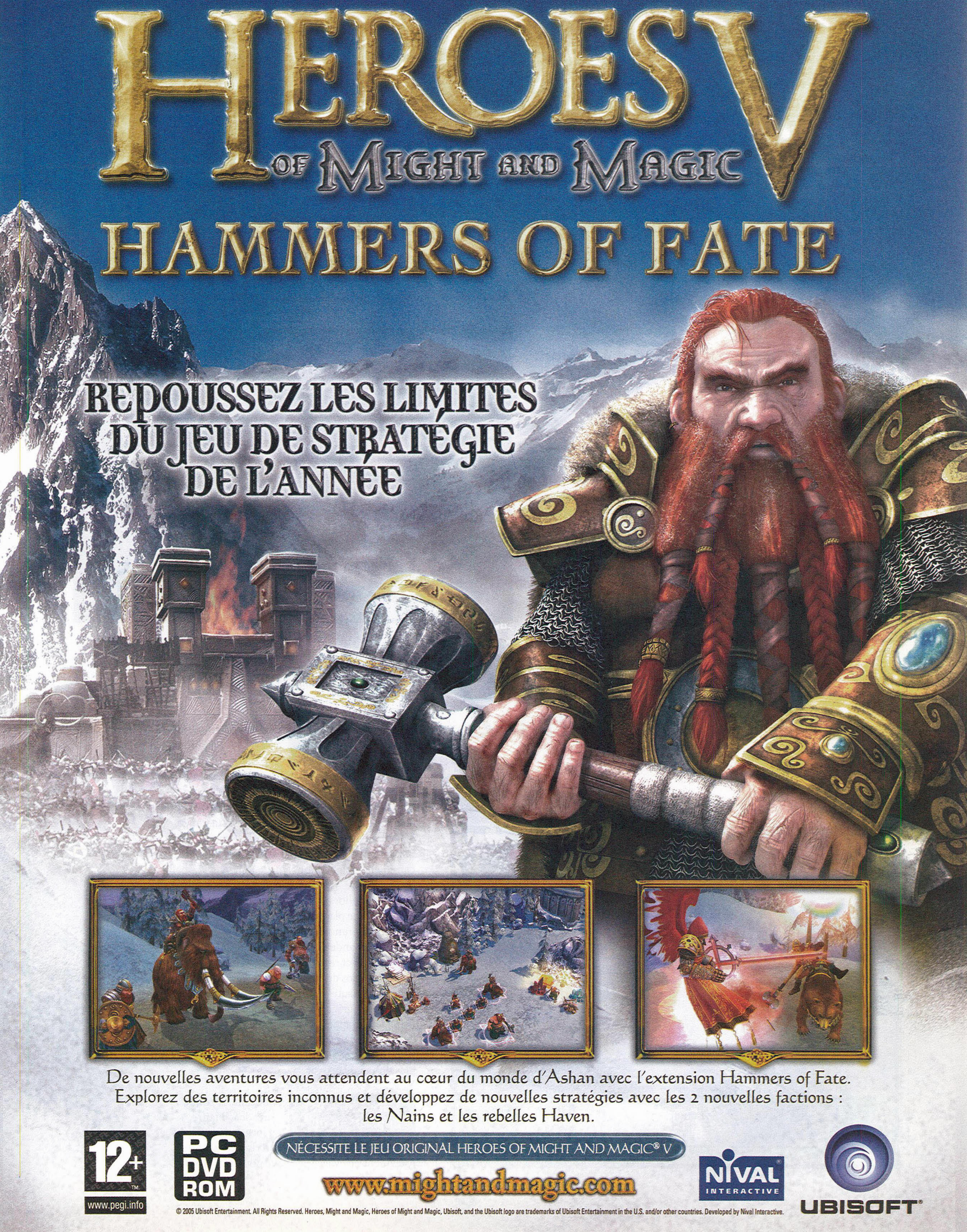
Nedd

En Deux Mots

ANNO 1701 N'EST PAS MAUVAIS DU TOUT. JE N'AI PAS DE VRAIS REPROCHES À LUI FAIRE, SI CE N'EST UN GROS : ON S'ENNUIE VITE. À RÉSERVER AUX AMOUREUX DU GENRE « GESTION/TACTIQUE POUR LES MANIAQUES ».

- \+ Graphismes très sympas
- \- Challenges pas assez variés
- \- Interface parfois obscure

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
HAMMERS OF FATE
REPOUSSEZ LES LIMITES
DU JEU DE STRATÉGIE
DE L'ANNÉE
De nouvelles aventures vous attendent au cœur du monde d'Ashan avec l'extension Hammers of Fate.
Explorez des territoires inconnus et développez de nouvelles stratégies avec les 2 nouvelles factions :
les Nains et les rebelles Haven.
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
NÉCESSITE LE JEU ORIGINAL HEROES OF MIGHT AND MAGIC® V
www.mightandmagic.com
NIVAL INTERACTIVE
UBISOFT
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

TOUT PUBLIC
INTERNET 4
LOCAL IP/IPX 2
Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Eidos Entertainment
Développeur Aspyr/États-Unis
Texte et voix en français

DEUX ANS PILE POIL APRÈS LE PREMIER VOLET ET APRÈS UN PASSAGE SUR XBOX 360, TOP SPIN 2 DÉBARQUE SUR NOS PC, BIEN DÉCIDÉ À PRENDRE LA RELÈVE. EN MÊME TEMPS, VU QU'IL N'Y A PAS DE CONCURRENCE, ÇA NE DEVRAIT PAS ÊTRE DIFFICILE, NON ?

Oui, je sais, ça ne ressemble pas vraiment à Fumble. Quoique, en plissant un peu les yeux, on arrive à reconnaître sa moue boudeuse du lundi matin.



Curieusement, alors qu'on trouve pratiquement tous les types de sports sur PC, même la chasse et la pêche, les sports de raquette n'ont jamais vraiment eu la cote. J'en profite pour signaler à nos amis de Rockstar que c'est quand ils veulent pour adapter Table Tennis sur PC. Parce que je n'ai pas vraiment envie de m'offrir une 360 pour ça. Fin de la parenthèse. Top Spin, premier du nom, avait eu le mérite de réparer cet oubli il y a quelques années. Et il l'avait plutôt fait avec brio. Tout le monde s'est accordé pour le présenter comme le Virtua Tennis du PC, ce qui constitue plutôt un agréable compliment. Alors,

Top Spin 2

RETOUR DE SERVICE

qu'en est-il de ce second opus ? Les développeurs se sont-ils contentés d'un petit relifting visuel ? Ou y a-t-il vraiment du neuf ?

La réponse est oui

Plus qu'une simple mise à jour, ce nouveau Top Spin n'a carrément plus grand-chose à voir avec son prédécesseur. Autant prévenir les casual gamers tout de suite, TS2 va vous demander un peu d'assiduité. Si la prise en main du premier était quasiment instantanée, en dehors peut-être du concept de « coups risqués » qui imposait une certaine maîtrise, celle du 2 vise carrément la simulation. Fini de renvoyer vos balles de l'autre côté, sans jamais vraiment risquer de les mettre en dehors des lignes. Maintenant, il va falloir faire gaffe. Le placement de votre joueur devient réellement primordial pour le succès de vos coups. Le titre demande donc globalement plus de précision et risque de dérouter un peu les aficionados de la simplicité du précédent volet. Autre nouveauté : les coups avancés qui vous permettent, grâce à une jauge spéciale, d'accentuer un peu vos frappes pour tenter de déstabiliser l'adversaire. Les « coups risqués », quant à eux, n'ont pas changé, même s'ils sont globalement beaucoup plus difficiles à réussir.



L'arcade, c'est pour les noobs

Finie donc l'époque « arcade » du titre, on lorgne maintenant du côté de la simu réaliste. Pari risqué, mais pas forcément mauvais. Ça a payé pour PES, pas de

Un peu de technique

Comme d'hab, les recommandations de l'éditeur sont un poil optimistes. Mais cela dit, même s'il vous prend l'envie de pousser la résolution en 1600 x 1200, la différence ne frappe pas la rétine. Prévoyez par contre un bon pad, le jeu est absolument injouable au clavier.

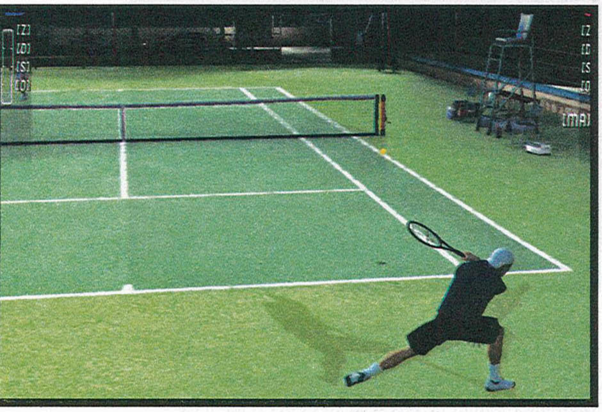


Aaah Sharapova ! Quel... talent !

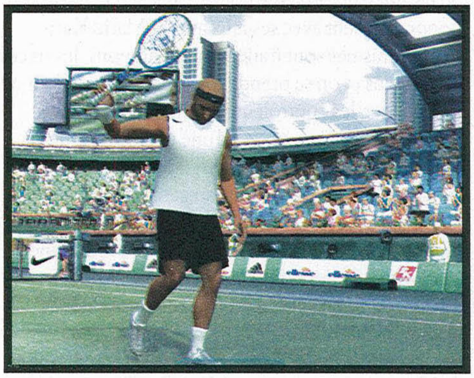
raison que ça ne marche pas ici. Mais, à l'instar de son homologue footballistique, Top Spin 2 ne déborde pas d'atouts graphiques. Oui, bon, O.K., c'est joli, et Sharapova est plutôt sexy. Mais ce n'est pas non plus la claque. Cela dit, la version 360 n'était pas extraordinaire, il ne fallait pas s'attendre à mieux malgré l'étiquette a priori « next gen » du titre. Moi, du moment que je peux toujours m'acharner à refaire la tronche de Fumble dans l'éditeur de perso, tout va bien. Et pour s'occuper de la carrière de mon Breton en short, les développeurs ont abandonné les cartes du monde pas très pratiques au profit d'une présentation en calendrier, plus intuitive. Pour le reste, on navigue en terrain connu : des tournois à gogo, des séances d'entraînement, des sponsors pour vous filer des survêts qui poutrent, tout ça avec dans le viseur un seul objectif : devenir le number one du classement ATP.

Ping, pong, ping, pong

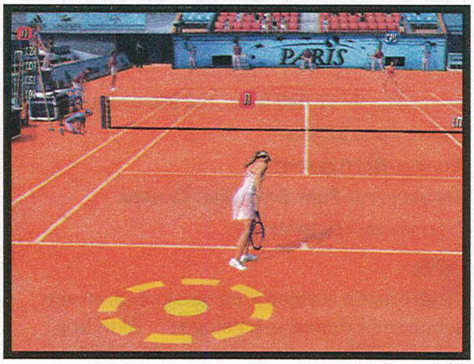
En dehors du look relativement moyen des persos, ce qui gêne aussi un peu, c'est le son. Le bruit des balles fait un peu pitié et l'ambiance générale sur le court est presque aussi molle que celle de la rédac' après un bouclage. Dommage. Mais bon, ce sera pour le 3. Et ça n'empêche pas le jeu de tenir toutes ses autres promesses. Après une courbe d'apprentissage relativement exigeante, on commence à vraiment bien prendre le jeu en main. Et on découvre alors les nouvelles possibilités qui s'offrent à nous pour envoyer l'adversaire bouffer de la terre battue par les narines. Le mode multi est, quant à lui, relativement classique et n'offre pas particulièrement de mauvaises surprises, c'est toujours ça de pris. Ah, je vous conseille aussi d'éviter de jouer au clavier. Si



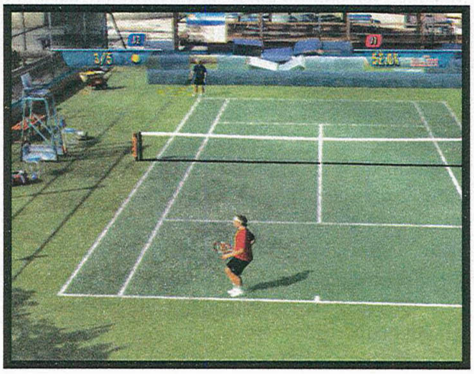
Admirez la souplesse ! Bon, en même temps, si j'anticipais mieux, je ne serais pas obligé de faire le grand écart à chaque coup droit.



Comme dans le premier, on peut choisir son attitude après un échange. Cela ne sert à rien, mais, moi, j'aime bien jeter ma raquette à terre. C'est mon côté rebelle du court.



Les mini-jeux (ici une sorte de casse-briques) sont parfaitement inintéressants. Dommage.



vous aviez jusqu'ici rechigné à vous offrir une manette PS2 avec un adaptateur USB adéquat, c'est le moment de franchir le pas. Au clavier, le jeu est parfaitement impossible : les mouvements de votre perso sont complètement imprévisibles et il lui arrive souvent de rester figé sur place comme un abruti. Heureusement, tout rentre dans l'ordre dès qu'on en prend le contrôle avec une bonne manette.

Un joli contre-pied

Top Spin 2 amorce donc un virage assez serré vers un jeu beaucoup plus « réaliste ». Dommage que cette soif de réel ne se retrouve pas dans tous les domaines du jeu. Mais si on parvient à faire abstraction de cet écueil, et qu'on plisse un peu les yeux quand on mate les replays de Sharapova, on peut facilement lui pardonner. Le gameplay a pris un solide coup de boost et on n'a pas l'impression de se farcir une resucée de la version précédente. Un exemple à suivre pour les autres (non, non, je ne pointe pas EA Sports du doigt) qui se contentent bien trop souvent de remettre à jour leurs bases de données de joueurs et d'améliorer un peu le moteur 3D. Ici, le jeu a clairement évolué, dans un sens qui risque d'en braquer certains, plus habitués à une prise en main immédiate. Mais pour ceux qui prendront le temps et qui n'auront pas peur de s'arracher quelques cheveux pendant les premières heures, le jeu en vaut clairement la chandelle. Allez les gars, engagez des graphistes maintenant et revenez nous voir avec un 3 qui envoie du bois.

Faskil

En Deux Mots

D'UN ACCÈS PLUS DIFFICILE, TOP SPIN 2 MARQUE (DÉJÀ) UN TOURNANT DANS LA SÉRIE. UNE BONNE NOUVELLE POUR LES JOUEURS QUI CHERCHAIENT UN DÉFI UN PEU PLUS POINTU, UNE MOINS BONNE POUR CEUX QUI JOUENT DEUX HEURES PAR MOIS ET QUI N'AIMENT PAS SE FARCIR UNE PÉRIODE D'APPRENTISSAGE.

- \+ Nouveau gameplay plus réaliste
- \+ Toujours le meilleur du genre sur PC
- \+ Les nouveaux « coups avancés »
- − Graphiquement pas top
- − Ambiance sonore amorphe

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

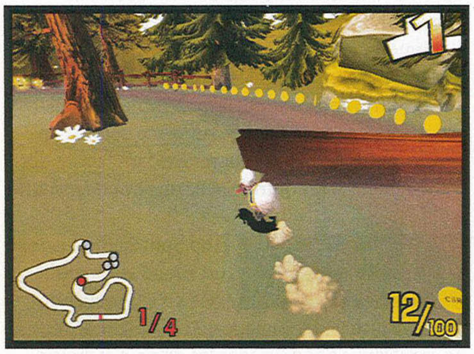
Championsheep Rally

BÂTON DE BERGER

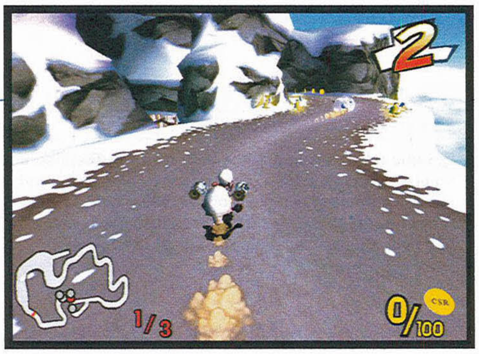
Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Mindscape
Développeur Black Sheep Studio/France **Texte** en français & **voix** -

OH, UN NOUVEAU JEU DE COURSE, AVEC DES CIRCUITS, DES VIRAGES, BEAUCOUP DE BONUS ET DES VÉHIC... AH, TIENS, NON, DES MOUTONS. BEH... ?

Mouton oblige, on peut sauter mais là c'est trop t...



Les jeux qui ne se prennent pas au sérieux, ça fait du bien. Et le moins que l'on puisse dire c'est que ce Championsheep Rally met directement les choses au point avec son titre totalement absurde. Comme le nom l'indique subtilement, on se retrouvera propulsé aux commandes d'un mouton tête à claques avec pour seul but de remporter la victoire sur ses idiots de congénères. Oui, je sais, c'est définitivement un concept débile mais n'allez pas pour autant croire qu'il s'agit d'une énième bouse, car le jeu s'en sort fort honorablement avec ses faux airs de Mario Kart. Les graphismes sont franchement mignons, les tracés bien foutus et on se prend rapidement au jeu. Pour ne rien gâcher, les contrôles relèvent de l'exquis avec des engins sur pattes dotés d'une joyeuse inertie en fonction de leur poids. Bref, de quoi amuser tout le monde, du joueur lambda au gamer aguerri, même Championsheep s'oriente – évidemment – vers les plus petits d'entre nous. De plus, on peut s'adonner aux joies de la frénétique transhumance à quatre joueurs en écran splitté, renforçant ainsi le côté ultra-convivial et fun de la bête. Alors, du tout bon ce Championsheep Rally ? Malheureusement non



Un mouton, des canons, tout est normal.

et ça me fait mal de l'avouer, tant le potentiel était là pour en faire un très chouette petit jeu. Mais avec seulement huit circuits, on ne peut pas dire que la durée de vie soit au rendez-vous. Difficile de ne pas s'en lasser au bout de deux ou trois jours, ce qui transforme un titre au prix super attractif (moins de vingt euros) en malheureux « trop cher pour ce que c'est ». Comme disait ma grand-mère : c'est vraiment trop con.

Yavin

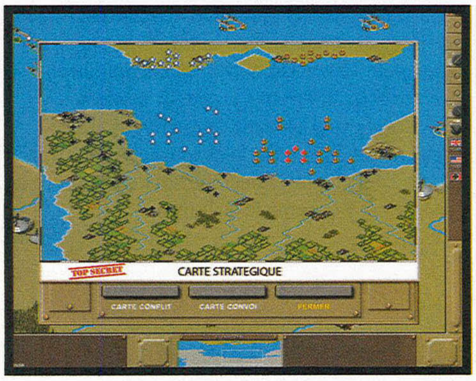
+ Le jeu à quatre + Le pilotage subtil (si, si)
− Durée de vie faiblarde

6	6	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Strategic Command 2 Blitzkrieg

STRATEGIC COMMAND 1 + 1

FURY SOFTWARE PERSISTE DANS LA SÉRIE STRATEGIC COMMAND. DES GRAPHISMES RETRAVAILLÉS SONT AU MENU DE CE BLITZKRIEG. SI, SI.



Les couronnes, les feuilles et les étoiles débarquent sur les croix en Normandie. Ça en jette non ?

+ Un éditeur complet est fourni + Jeu bien fini
− La guerre, c'est mal − La guerre moche, c'est très mal !

5	2	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Config minimum 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Battlefront
Développeur Fury Software/Canada
Texte & voix en français

Ce matin, lorsque je me suis levé j'ai eu une subite envie d'envahir la Pologne... Alors hop ! après mon Benco et mes tartines, j'ai installé Strategic Command 2 sur mon joli PC d'amour pour assouvir mes pulsions guerrières. Après un menu classique de démarrage et le réglage de quelques paramètres vidéo, je me retrouve devant un écran du monde avec quelques unités placées sur la carte.... Hum, j'ai l'impression que je suis déjà dans le jeu, mais que c'est moche ! On dirait une carte murale scolaire en moins jolie. Bon de quoi est-il question ? Strategic Command 2 est la suite du 1, en mieux nous dit-on, surtout sur les graphismes (gné ?). C'est le fameux derby Churchill/Hitler des années 40. On déplace les unités moches sur une carte moche (au choix on affiche le symbole ou l'unité), on effectue des recherches scientifiques via des tableaux austères, on manie la diplomatie à grands coups de panzers, le tout grâce à une interface inepte qui n'affiche même pas tous les boutons en



même temps. Bon... vous l'avez compris le jeu est laid, mais fonctionne quand même bien et se montre assez complet. Il faut prendre en compte le ravitaillement et ne pas se laisser encercler, il est possible de développer de nouvelles unités (chars lourds...) ou des technologies comme différents radars, et la diplomatie entre les pays est essentielle, avec alliance et trahison au programme. Ce Strategic Command 2 est clairement réservé aux fans du genre que l'austérité ne rebute pas. Mais il ne manque pas d'intérêt si on dépasse cet aspect cosmétique et si on aime la stratégie à l'ancienne façon jeu de plateau. Un jeu à offrir au Tonton Jacques qui aime bien les échecs.

ffak



HOT
LEISURE SUIT LARRY
BIKINI BEACH VOLLEY
COMMENT TÉLÉCHARGER LE JEU SUR TON MOBILE
Envoie LARRY AU 31 000
Egalement disponible sur le portail de ton opérateur, sélectionne [Larry Bikini BeachVolley] et suis les instructions.
Prix d'un SMS non surtaxé / Prix du jeu : 5€ + connexion Wap.
LARRY BIKINI BEACH VOLLEY : SEA, SEX & SUN!
• Le dragueur Larry est de retour au Cancun Beach Volley Trophy
• Recrute les membres de ton équipe féminine avec l'argent que tu gagnes
• Maintiens les filles en forme en leur prodiguant tes massages
• Gagne le trophée de Cancun Beach !
AVEC SFR, C'EST SIMPLE
TÉLÉCHARGE UN JEU
EN 3 CLICS
1 Sur le portail Vodafone live! sélectionne la rubrique Jeux
2 Puis clique sur le jeu de ton choix
3 Clique sur Télécharger et laisse-toi guider
SPÉCIAL CLIENTS SFR
RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX
+ de 500 jeux disponibles !
Tous les univers de jeux : Cartes, Quizz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile.
www.vivendimobile.com/larry
© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés.
Leisure Suit Larry, Sierra et le logo Sierra sont des marques commerciales ou déposées de Sierra Entertainment, Inc.
Developé par IP4U. Edité par Vivendi Games Mobile.
SMS+ Répondre CONTACT pour recevoir les coordonnées de l'éditeur du service.
NOKIA Nseries
vivendi games mobile

TOUT PUBLIC · INTERNET 8 · LOCAL IP/IPX 8

Config minimum CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Microsoft Games
Développeur Ensemble Studios/États-Unis
Texte et voix en français





Comme les civilisations européennes, les Indiens disposent eux aussi de leurs âges coloniaux et des bonus qui en découlent.

Age of Empires III

ADD-ON INDIGÈNE

The Warchiefs

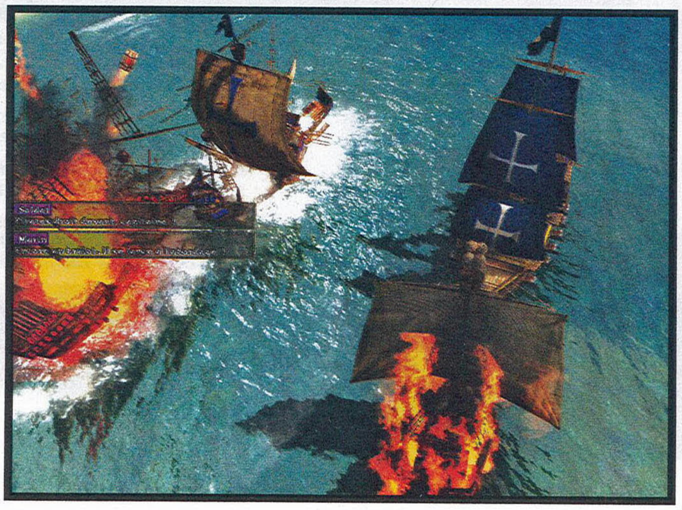
VOUS VOUS DEMANDIEZ CE QUE LES GENS D'ENSEMBLE AVAIENT BIEN PU GLANDER DEPUIS LA SORTIE D'AGE OF EMPIRES III ? ÇA TOMBE BIEN, NOUS AUSSI. SURPRISE, ILS NOUS REVIENNENT UN AN PLUS TARD AVEC UNE PREMIÈRE EXTENSION.

Tiens, un add-on pour Age of Empires III ? C'est étonnant. Oui, j'ironise, ils en ont vendu des brouettes, il était normal qu'une petite extension voie le jour. Heureusement, le contenu est loin d'être inintéressant. Si les deux nouvelles campagnes, qui tournent toujours autour de la famille Black, n'apportent rien de vraiment neuf, on ne peut pas en dire autant des trois nouvelles factions jouables. Les Iroquois, assez classiques, les Sioux (plutôt branchés sur la cavalerie) et les Aztèques. Ces trois tribus ont un mode de fonctionnement assez similaire et disposent d'un Warchief. Ce dernier est une sorte d'équivalent à l'explorateur européen, excepté sa faculté à dégommer l'ennemi d'un seul coup et celle qui lui permet de « convertir » les vilains pas beaux qui campent devant les trésors. De quoi prendre le large en début de partie ou, en tout cas, d'essayer.

Danse, ami indigène, danse

L'autre particularité de nos amis indiens, c'est qu'ils possèdent un « puits de feu », un nouveau bâtiment dans lequel ils peuvent se regrouper pour psalmodier des trucs et effectuer des « macarenas » rituelles. Ces petites sauteries permettent d'activer différents bonus dans le jeu, comme booster votre production ou augmenter les dommages de vos troupes. Si ces nouveautés ne sont pas particulièrement apparentes en solo, elles prennent tout leur sens dans les parties à plusieurs, véritable cible de cette extension. Il y a d'ailleurs de nouveaux modes de jeu, comme le « monopole commercial » ou « révolutions » qui permettent de varier agréablement les habitudes. Si vous êtes plutôt du genre autiste, préférez les défis en solo, The Warchiefs ne vous apportera rien de plus, si ce ne sont quelques heures de jeu. Par contre, si votre truc, c'est plutôt le multi, les nouvelles factions devraient renouveler quelque temps votre plaisir de jeu. N'attendez toutefois pas de grandes révolutions de gameplay : si vous aviez trouvé AoE3 un peu mou, foncez plutôt acheter Dark Crusade. Dans le cas contraire, The Warchiefs reste un bon investissement pour prolonger quelque peu la durée de vie du titre. Bon, allez, je vous laisse : Cyd n'y a pas encore joué, j'ai peut-être une chance de le prendre.

Faskil



Comment ça « votre armée est si petite » ? On en reparle dans cinq minutes, quand j'aurai nettoyé ton village, ma chère Élisabeth.

Un peu de technique

Pas de surprise de ce côté-là : le moteur n'a pas bougé d'un iota, il est donc toujours aussi gourmand que celui du jeu original. Tablez plutôt 1 Go de RAM et au minimum 2,8 GHz pour être tranquille, surtout en multi.

En Deux Mots

AVEC SES TROIS NOUVELLES FACTIONS, CET ADD-ON EST ESSENTIELLEMENT ORIENTÉ MULTI. CERTES, LES DEUX CAMPAGNES SOLO RALLONGERONT UN PEU LA DURÉE DE VIE DU TITRE ORIGINAL, MAIS SANS PLUS. INDISPENSABLE POUR LES FANS, ANECDOTIQUE POUR LES AUTRES.

- \+ Trois nouvelles factions
- \+ De nouveaux modes multi sympas
- − Moteur toujours un poil gourmand
- − Campagnes solo dispensables

Note	
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Très forte dans les lignes droites, l'I.A. se révèle bien nulle dans les gros freinages.

ON NE PEUT PAS DIRE QUE LES JEUX DE MOTO SE BOUSCULENT SUR PC. ALORS QUAND LES DÉVELOPPEURS DE L'ILLUSTRE SUPERBIKE 2001 DÉCIDENT DE REMETTRE LES MAINS SUR LE GUIDON, ON Y JETTE UN COUP D'ŒIL ATTENTIF.

Super-Bikes Riding Challenge

MARTINO ROSSI

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Milestone/Italie
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** -

Depuis une dizaine d'années, les Italiens de Milestone nous ont prouvé qu'ils savent faire deux choses : des jeux de moto et de voiture. De la série Screamer sur PC à Racing Evoluzione sur Xbox en passant par deux opus de Superbike, le développeur a déjà démontré sa maîtrise des engins roulants. Pourtant, l'année dernière, Squadra Corse Alfa Romeo (SCAR) nous a un peu déçus à cause de sa facilité déconcertante. Aujourd'hui, voici Super-Bikes Riding Challenge, nouveau jeu de deux-roues dont on attendait beaucoup. Mais si vous espériez une vraie simu digne de Superbike 2001, vous pouvez d'ores et déjà passer votre chemin, SBRC se veut un mix entre le réalisme et l'arcade avec un fort penchant pour ce dernier style. Pour autant, ça ne veut pas dire que le titre se joue les doigts dans le nez, loin de là. D'ailleurs, si vous ne disposez pas d'un bon petit pad analogique, laissez tomber, le jeu est tout bonnement injouable au clavier. C'est dit. Et même avec ça, il faudra encore maîtriser le freinage très particulier de ces satanées machines. Un frein à l'avant, un à l'arrière, c'est un peu n'importe quoi, mais il paraît que ça marche comme ça.

Yamamoto Kakapoté

Avec un peu d'habitude on finit d'ailleurs par s'en sortir avec les honneurs et on commence à voir les premiers défauts du jeu. Car, tout comme dans SCAR, l'I.A. se comporte de manière bien étrange. Hyper balèze en début de course, elle se montre incroyablement molle dès qu'on prend la tête et cela gâche complètement le challenge. Plutôt énervant, mais ce Super-Bikes reste malgré tout agréable à jouer, et même bien plus dur à appréhender que son prédécesseur. Et tout comme dans ce dernier, le jeu est mâtiné d'éléments « RPG » permettant de booster son pilote sur un tas de paramètres comme l'agressivité ou le contrôle de la moto. En revanche, on dispose de bien plus de circuits (une cinquantaine) et d'une panoplie impressionnante de motos réelles. C'est également carrément plus beau, avec des graphismes dignes de nos cartes vidéo de bourgeois. Les vues sont peu nombreuses (quatre en tout), mais la seule vue cockpit vaut le détour, à condition de ne pas avoir déjeuné juste avant. Un peu trop ciblé pour le quidam moyen, Super-Bikes Riding Challenge devrait tout de même plaire aux férus de motos. Vu le peu de titres disponibles sur le marché, ils ne peuvent de toute façon pas trop faire les difficiles.

Yavin

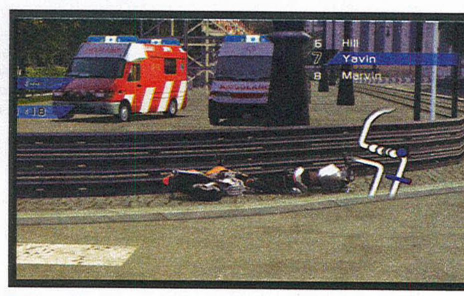


L'aspiration est gérée, ouf !



Un peu de technique

Oubliez la config mini recommandée par l'éditeur, elle est totalement irréaliste. Comptez sur une machine à 1.5 Ghz, 512 Mo de RAM et une carte graphique 128 Mo. En dessous, jouez plutôt au Sudoku.



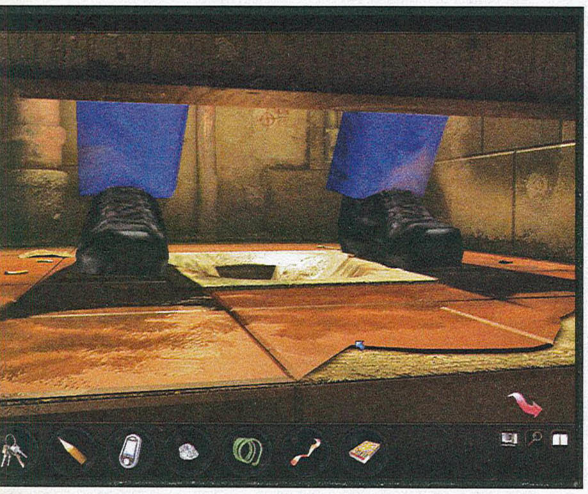
Toi aussi, apprends à garer ta moto.

En Deux Mots

Plutôt sympathique sans pour autant être transcendant, Super-Bikes Riding Challenge est un petit jeu plus complet et plus amusant qu'un certain Moto GP.

- \+ Très joli
- − Pilotage ardu, mais agréable
- − L'I.A. trop souvent à la rue
- − Injouable au clavier

Note	
Technique	7
Artistique	7
Intérêt	6

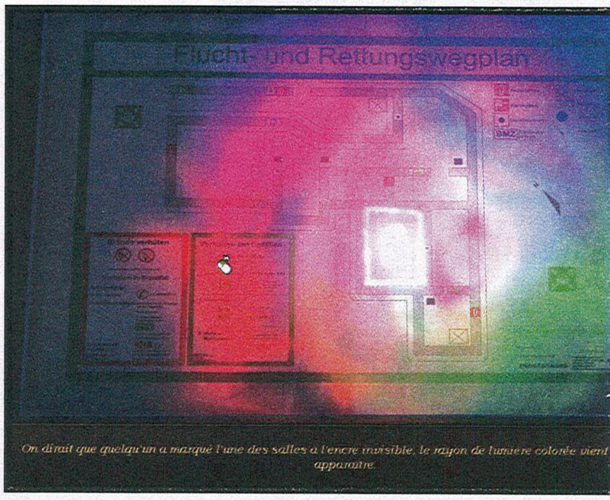


Parfois, sauver le monde nécessite de faire quelques entorses à la bienséance.

TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 500 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo
Éditeur Deepsilver
Développeur Fusionsphere Systems/Allemagne
Texte et voix en français

Oh, oh ! Un plan secret ! On nage en plein Da Vinci Code.

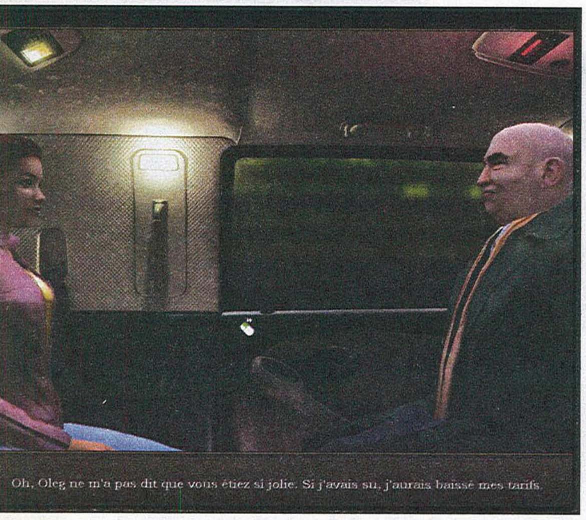


The Secret Files Tunguska

UNE HISTOIRE SIMPLE

UNE EXPLOSION INEXPLIQUÉE, UNE DISPARITION MYSTÉRIEUSE, SECRET FILES : TUGUNSKA AURAIT PU ÊTRE UN ÉPISODE DES X-FILES. MALHEUREUSEMENT, COMME LA TÉLÉ, LE TITRE DE FUSIONSPHERE LAISSE UN PEU LE CERVEAU EN LÉTHARGIE.

Décidément, avec le dernier Sam & Max et ce Tugunska, ça fait deux « point & click » de qualité ce mois-ci… Ah zut, j'ai spoilé la fin de mon article. Ou pas. Peut-être que c'est une fausse piste. Bref, revenons à notre test. Secret Files : Tunguska relate l'histoire incroyable mais vraie d'une mystérieuse explosion qui a rayé de la carte toute la région de Tunguska, en Sibérie, durant l'année 1908. S'agissait-il d'une explosion nucléaire ? D'une météorite ? Ou d'un martien ayant loupé son atterrissage ? Qui sait ? Depuis cet événement inexplicable, tout le monde y est allé de sa petite théorie sur les raisons de cette catastrophe, mais personne n'a jamais vraiment mis le doigt dessus. À moins que… le paternel de l'héroïne, qui bossait sur le sujet, vient de disparaître dans de curieuses circonstances. Avait-il enfin réussi à percer le secret ? Tadadaaaaa…



Pfff, misogyne.

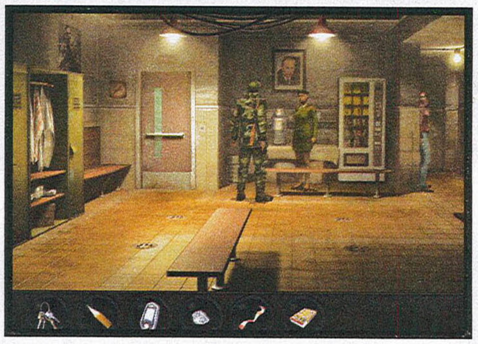
Le repos des neurones

Dans SF:T, vous incarnez la mignonnette Nina Kalenkov, fifille du disparu, bien décidée à remettre la main sur son scientifique de paternel. Pour ce faire, il vous faudra mener l'enquête, parler à des gens, ramasser des objets et les combiner entre eux. Du classique, quoi. Le problème, c'est que tout cela est beaucoup trop facile. On est très souvent bloqué dans un nombre très réduit de pièces et avec un peu de persévérance, on trouve rapidement le moyen d'avancer. Qui plus est, un clic sur l'aide et l'écran vous indique où se trouvent tous les objets utiles avec lesquels vous pouvez interagir. Du coup, il faut vraiment le vouloir pour rester bloqué. Certes, vous avez toujours le choix de ne pas utiliser cette fonctionnalité, mais bon… On vous connaît. Vous allez craquer. Sinon, pour le reste, le jeu n'est pas franchement mauvais. Il pèche simplement par un niveau de difficulté beaucoup trop bas pour réellement exciter les fans de challenges. Reste une trame plutôt sympathique et une réalisation impeccable, assez pour vous faire passer un bon moment sans trop vous fatiguer le cerveau.

Faskil

Un peu de technique

Pas de souci à avoir de ce côté-là, la config mini fera tourner le jeu sans problème. Votre carte graphique devrait pouvoir prendre des vacances.



En Deux Mots

Un excellent scénario, une réalisation sans faille, Tunguska aurait pu sans conteste être un tout bon point & click. Malheureusement, sa difficulté ridiculement basse plombe un peu le plaisir de jeu.

+ Scénario sympathique
+ Réalisation nickel
- Beaucoup trop facile
- Dialogues parfois un peu longuets

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

PUBLICITÉ

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching



ASUS P5B Deluxe WiFi/AP: choisie par la TeamOCM pour pulvériser les records d' OVERCLOCKING

14 août 2006: les cinq membres de cette équipe d'overclockers se réunissent pour s'attaquer aux records du monde d'overclocking sur processeurs Intel® Core™ 2 Duo (nom de code *Conroe*). Pour dépasser toutes les limites - y compris celles du raisonnable - c'est une carte mère ASUS de série P5B qui a été retenue.

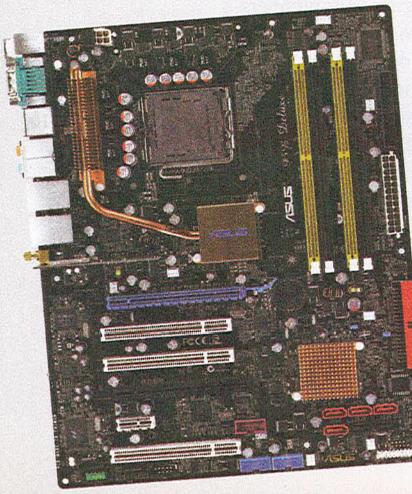
Alors que la majorité d'entre nous a passé le week end du 15 août les doigts de pied en éventail, une équipe d'overclockers français, la **Team overclocking-masters**, a décidé de s'attaquer à une batterie de records de montée en fréquence. Impressionnants systèmes de refroidissements à cascade 2 étages, boot à -90°C et «mods» en série, rien ne les arrête. Loin des vagues bidouillages d'amateurs cette équipe attaque le problème avec méthode, efficacité et savoir-faire. Résultat en un week end tous les records d'overclocking sont littéralement pulvérisés. Les nouveaux processeurs dual core d'intel sont poussés à bloc et des niveaux d'overclocking de l'ordre de 100% sont atteints, et validés. Chose remarquable, ces fréquences incroyables ont été atteintes en utilisant des processeurs classiques, et non les versions *Extreme Edition*. Un potentiel énorme qu'il a été permis d'atteindre et d'exploiter sur une carte mère ASUS P5B Deluxe WiFi/AP. Dans ce genre d'opérations le choix de la carte mère est fondamental.

[Alimentation à 8 phases]

La P5B Deluxe WiFi/AP excelle dans cet exercice des plus exigeants entre autre grâce à son système d'alimentation à 8 phases. Cette caractéristique spécialement développée pour permettre des montées en fréquence stables, et couplée à un BIOS taillé pour les records - et spécialement retravaillé par ASUS en fonction des demandes de ces puristes, a permis d'établir ces nouveaux records.

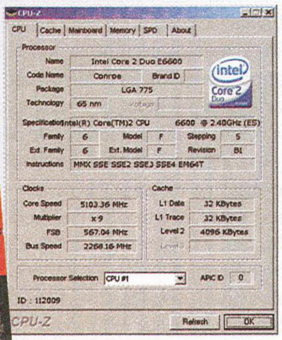
Toutes les étapes des records du monde, les photos de l'évènement et les explications des recordmen du monde sont disponibles en ligne sur le site www.overclocking-masters.com.

Merci et encore bravo à **Skirms_Fr**, **Md_Curl**, **Learn**, **Misteroadster** et à **Boblemagnifique** pour leur exceptionnelle performance.



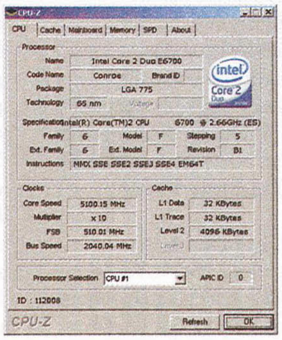
La liste des records du monde:

Intel® Core™ 2 Duo E6600 (2,4GHz)



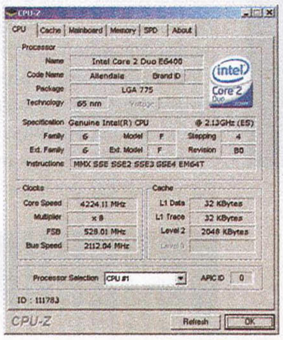
5,103 GHZ

Intel® Core™ 2 Duo E6700 (2,6GHz)



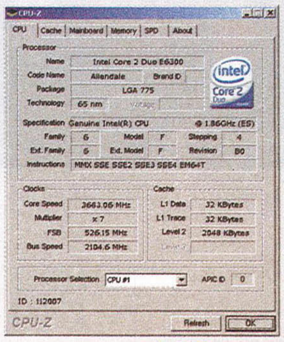
5,1 GHZ

Intel® Core™ 2 Duo E6400 (2,13GHz)



4,224 GHZ

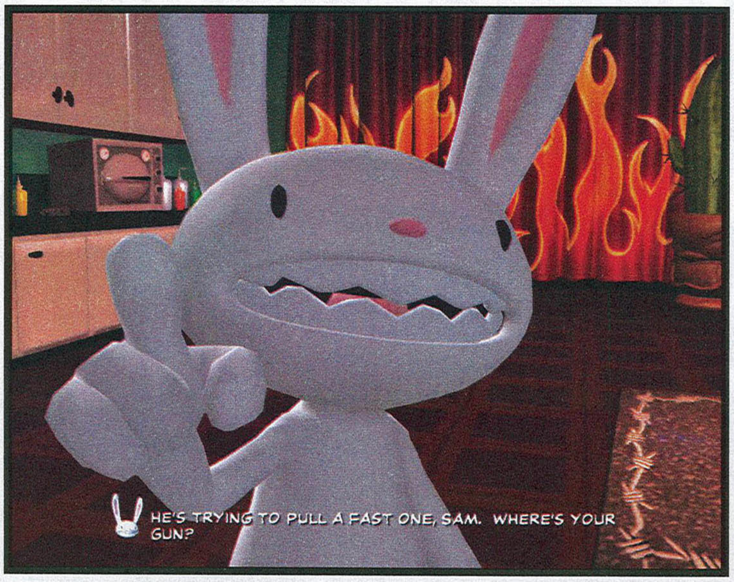
Intel® Core™ 2 Duo E6300 (1,86GHz)



3,683 GHZ

Sam & Max Episode 1 Culture Shock

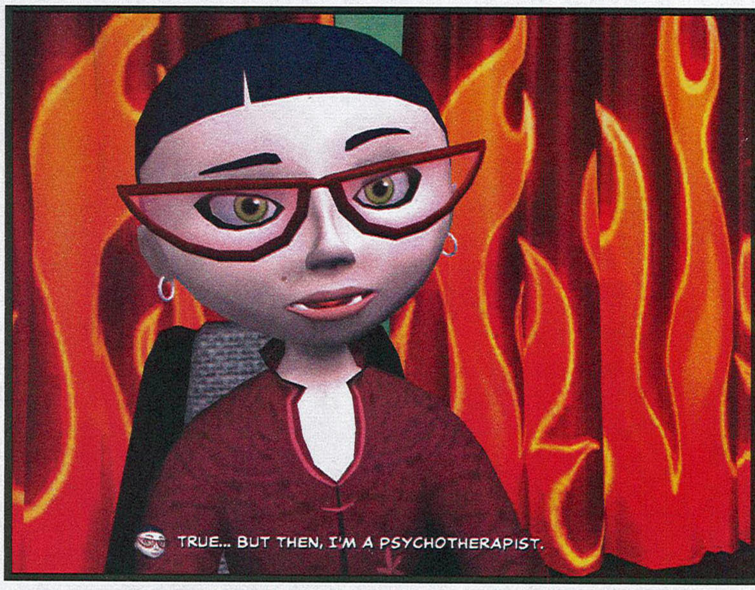
STARSKY & HUTCH SOUS CHAMPIS



Qu'il est meugnon ! On a presque du mal à croire qu'il est aussi complètement sociopathe.

TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 800 MHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games/États-Unis
Texte et voix en anglais dans la version testée



Ancienne masseuse, reconvertie dans les tatoos, Sybil est aujourd'hui psy. Je ne sais pas si c'est supposé me rassurer.

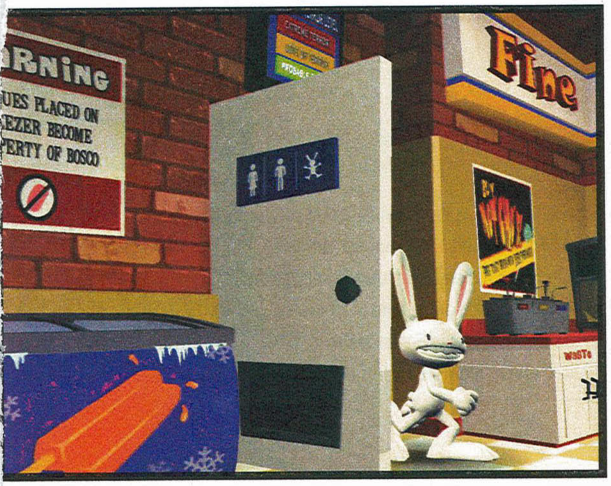
APRÈS MOULT ANNONCES CONTRADICTOIRES, SAM ET MAX, MES DEUX FLICS PSYCHOTIQUES PRÉFÉRÉS, SONT ENFIN DE RETOUR ! COOL, JE VAIS POUVOIR LIBÉRER L'ESPACE QU'OCCUPAIT L'AUTEL VOUÉ À LEUR RÉSURRECTION DANS MON APPART'. ALORS, LE JEU DE CETTE INTERMINABLE ATTENTE EN VALAIT-IL LA CHANDELLE ? OU LE CIERGE, EN L'OCCURRENCE ?



Souvenez-vous, c'était en mars 2004. Le monde était alors terrassé par une effrayante nouvelle : après avoir fait saliver la terre entière en distillant quelques jolis screenshots, LucasArts décidait d'annuler sans préavis le deuxième opus des aventures de Sam & Max. Sans exagérer, je pense qu'on a frôlé alors la guerre civile de très peu. De pareils agissements devraient d'ailleurs être interdits par la convention des Droits de l'homme. C'est un peu comme promettre un bon plat de lasagnes/frites à Cyd pour lui servir finalement une soupe aux brocolis : c'est tout simplement cruel et inhumain. Heureusement pour ma santé mentale, cette mauvaise nouvelle allait être la dernière.

Lapin malin

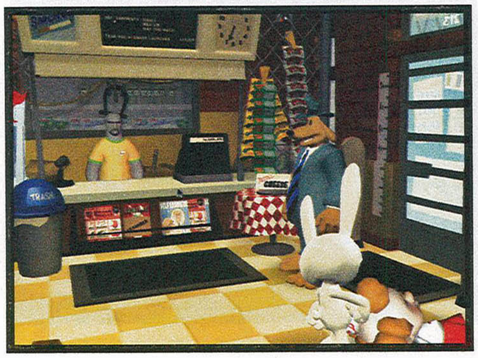
Peu après cette mésaventure, Kevin Bruner et Dan Connors, deux anciens de chez Lucas, décident de se barrer pour fonder leur propre boîte (Telltale Games) et après s'être fait les dents sur un premier titre (Bone, deux épisodes à ce jour), contactent Steve Purcell, le papa de Sam & Max, et relancent la licence légendaire. Treize ans après leurs premiers délires, le chien cynique et le lapin sociopathe sont donc enfin de retour, pour la joie des petits et des grands, et surtout pour la mienne. Premier constat : le passage à la 3D est un succès. Cela n'a l'air de rien, dit comme ça, mais c'était loin d'être gagné. Bon nombre de titres, et c'est particulièrement le cas en ce qui concerne les « point & click », n'ont pas réussi cette délicate évolution. Vous serez donc ravis d'apprendre que nos deux flics de choc n'ont rien perdu de leur superbe et que, finalement, la « triidii » leur sied à ravir. D'autant plus que, contrairement à Bone, on va pouvoir allègrement dépasser le pathétique 800 x 600. Et ça, l'air de rien, c'est le genre de truc qui fait frétiller un chipset graphique et lui donne une raison d'exister.



Faites-moi confiance : vous n'avez aucune envie de passer au petit coin après lui.

TIPS JEU — En comptant environ quatre heures de jeu pour ce premier épisode, la série complète devrait donc avoisiner les 24 heures pour environ 40 euros. Un rapport durée/prix finalement plutôt raisonnable.

En voilà déjà un de neutralisé. Plus que deux.



Ce n'est pas du Audiard, mais presque

Mais je l'avoue, le plus important dans une aventure de Sam & Max, ce n'est pas vraiment l'aspect graphique. C'est un peu comme avec Yavin, en fait. Au final, on s'en fout qu'il soit joli (ce qui n'est pas le cas), ce qui compte, c'est qu'il nous fasse marrer avec des vannes idiotes. Et en ce qui concerne nos amis de la « Freelance Police », c'est plutôt réussi. Comme à la belle époque, on se surprend à cliquer frénétiquement sur tous les dialogues, juste pour être sûr de ne pas avoir loupé la moindre réplique débile, et les énigmes d'une absurdité totale s'intègrent parfaitement dans un scénario tout aussi incohérent. Je vous résume le « pitch » : Brady Culture, sorte de gourou new-age sur le retour, clone de Jean Schultheis (googlelisez si vous êtes trop jeunes pour vous souvenir de lui), ourdit des plans machiavéliques pour dominer le monde, ou quelque chose de ce genre. À l'aide de cassettes vidéo, il hypnotise ses victimes qui se plient ensuite sans sourciller à ses moindres désirs. C'est notamment le cas des Soda Poppers, nabots un peu agaçants (et accessoirement anciennes stars de la télé). Désormais complètement sous l'emprise de leur nouveau mentor, ils vont à leur tour tenter de propager la bonne parole. Bien entendu, c'est à vous qu'il incombera de faire cesser cette mascarade. Vous n'avez rien compris ? Ce n'est pas grave, c'est même probablement normal.

Pour les noobs

Alors, résumons : c'est joli, c'est drôle, c'est tordu, jusque-là tout va bien. Malheureusement, et je vais faire de la peine aux fans, il y a malgré tout quelques trucs qui me chagrinent. En premier lieu, les énigmes sont globalement beaucoup trop simples. En dehors de la dernière séquence du jeu, qui m'a forcé à me gratter les neurones un peu plus longuement, on ne peut pas vraiment dire que ce soit un challenge pour notre matière grise. Les interactions sont limitées à leur plus simple expression : un clic gauche si un objet est interactif et c'est tout. Et comme l'inventaire ne compte jamais plus de quatre ou cinq objets différents (que l'on ne peut pas combiner entre eux), les possibilités sont rapidement épuisées. À moins d'être vraiment à la masse ou de jouer en essayant de manipuler la souris avec le nez, on bloque rarement plus de quelques minutes. Deuxième souci : à cause du découpage par épisodes, on se retrouve finalement avec très peu de lieux à explorer. Alors, O.K., ils sont réussis et astucieusement réutilisés en cours d'aventure, mais ça manque d'endroits vraiment barrés comme « la plus grande pelote de laine du monde » ou le « musée des légumes » du premier opus. Cela dit, il est fort probable qu'on découvre de tels endroits exotiques dans les prochains épisodes, ne désespérons pas. Au final, je serais tenté de dire « peut mieux faire, monsieur Telltale, mais chapeau quand même ». Ressusciter une telle licence était un pari risqué et, pour le moment, c'est plutôt une réussite.

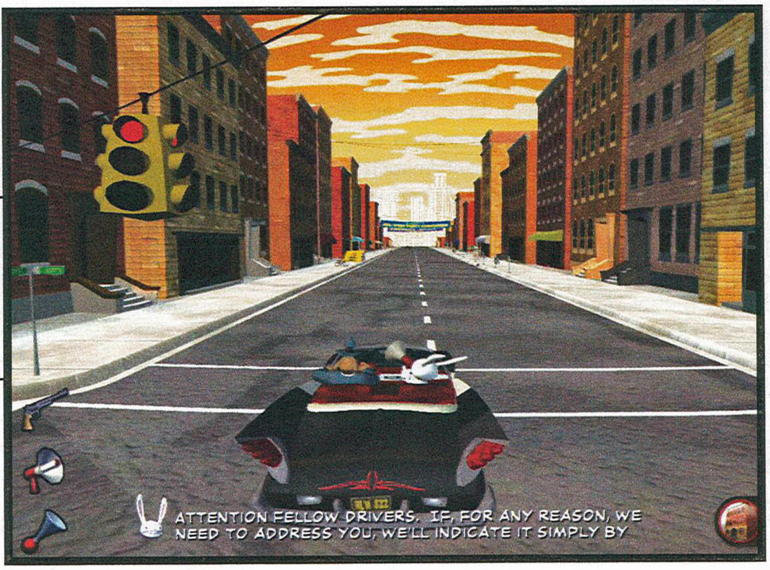
Faskil

Un peu de technique

L'avantage du moteur 3D utilisé par Telltale, c'est qu'il est loin d'être gourmand. La config mini recommandée suffira donc amplement pour profiter du titre dans toute sa splendeur. Et si vraiment votre carte graphique s'ennuie, rien ne vous empêche de pousser la résolution à fond.



Treize ans déjà ! Que de souvenirs dans ce bureau tout pourri ! Séquence émotion et, accessoirement, violent coup de vieux.



Les séquences en bagnole ne sont pas d'une maniabilité exemplaire, mais leur utilité est heureusement très limitée.

En Deux Mots

Treize ans après leurs premières aventures, Sam et Max réalisent un retour plutôt réussi. Bien réalisé, drôle, déjanté, le titre est néanmoins un chouia trop facile pour vraiment représenter un challenge digne de ce nom. Mais ce n'est là que la première partie d'une série qui en comptera six et il y a fort à parier que les choses iront crescendo au fil des épisodes..

- \+ Passage à la 3D réussi
- \+ Drôle, déjanté et absurde
- \+ Fidèle à l'esprit de l'original
- − Trop facile
- − Sortie saucissonnée en épisodes

Note	
Technique	8
Artistique	8
Intérêt	7



En vol à voile, les spirales représentent les courants d'air chaud.

Flight Simulator X

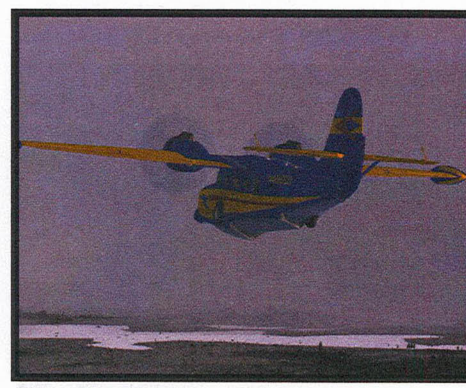
SIMULATION DE VOL

TOUT PUBLIC	INTERNET 99 (32 SÛR)	LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM PENTIUM IV 2,8 GHZ OU ÉQUIVALENT, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO (POUR DES VOLS MALGRÉ TOUT ASSEZ TERNES)
ÉDITEUR MICROSOFT GAME STUDIOS
DÉVELOPPEUR ACES STUDIO/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS

STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT

POUR SES 25 ANS, LE SIMULATEUR DE VOL FÉTICHE DE MICROSOFT REVIENT AVEC UNE NOUVELLE MOUTURE TOUJOURS AUSSI PROMETTEUSE. FLIGHT SIMULATOR X A DE QUOI FAIRE RÊVER LE FAN D'AÉRONAUTIQUE GRÂCE À SON RÉALISME ET AU SOIN APPORTÉ AUX MODÉLISATIONS DES APPAREILS ET DES ENVIRONNEMENTS. MAIS, ATTENTION, TOUT CECI A UN PRIX.



Le Canada, ses lacs... et sa neige. Au sol, on risque d'être chargé par des caribous. Si si !

Un survol de la forêt amazonienne dans le cadre d'une mission de ravitaillement.



Toujours plus réaliste, la modélisation des procédures et des instruments a fait grimper petit à petit le simulateur de Microsoft au rang de référence. Et cette année Flight Simulator X ne compte pas faire exception. Proposé en deux éditions différentes qui tiennent toutes deux sur un duo de DVD, le jeu se présente comme un poids lourd.
Deux éditions ? Voici ce qui les distingue : l'édition de base contient 18 appareils (avec une nouveauté : les ULM), 40 aéroports détaillés (dont 16 nouveaux) auxquels il faut ajouter plus de 24 000 petits terrains, 28 villes et plus de 30 missions. De son côté, l'édition professionnelle offre 24 aéronefs, 45 aéroports (dont 21 nouveaux), 38 villes détaillées et plus de 60 missions. À cela, il faut ajouter la modélisation des « glass cockpits » G1000, c'est-à-dire une technologie qui supprime les cadrans au profit de larges affichages digitaux sur lesquels le pilote peut appeler diverses pages. C'est très lisible et surtout beaucoup plus intuitif. Cerise sur le gâteau, cette édition comporte un mode Tour de contrôle sur lequel nous reviendrons.

Tour du monde en 80 crashs

L'ambition de FSX, c'est de vous faire visiter le moindre coin de cambrousse sur la Terre : des Alpes suisses à la savane africaine, des mégalopoles américaines aux plates-formes pétrolières de la mer du Nord. Le simulateur pousse d'ailleurs le soin du détail à l'extrême puisque la flore et la faune des différentes régions sont modélisées. En ville, le trafic automobile est également présent sur les grands axes. Plus fort encore, sa densité varie selon l'heure de la journée ! Lors des vols libres, non seulement la météo est changeante, mais vous pourrez aussi télécharger les données météorologiques correspondant à la zone que vous avez choisie afin de voler dans



Les reflets de la mer son plutôt réussis. Dommage qu'une raffinerie cochonne les lieux. Pollueurs !

TIPS TECHNIQUE

Si vous souhaitez gagner des FPS en réduisant la densité des bâtiments et des arbres au-delà de ce que permettent les « sliders » de l'interface, ouvrez le fichier FSX.CFG et repérez les deux lignes suivantes : TERRAIN_MAX_AUTOGEN_TREES_PER_CELL=4500 TERRAIN_MAX_AUTOGEN_BUILDINGS_PER_CELL=3000

Un peu de technique

Dévoreur de puissance, FSX demande une solide configuration pour pouvoir en profiter sereinement. Un processeur 4 GHz, 2 Go de RAM et une carte 3D du type GeForce 7800 ou équivalent ne seront pas de trop. Sinon vous risquez bien de manger la planète lors de la course Red Bull qui ne tolère aucune mollesse de l'animation, ou de vous extasier devant des villes en carton baveux qui feront tomber les FPS. Si vous avez le bon matériel, par contre, ce n'est que du plaisir. Beau et immersif, FSX vous plongera totalement dans son monde.

les conditions du réel. Voler librement ne vous branche pas ? Microsoft a pensé à vous avec une série de missions. Il y en a pour tous les niveaux. D'un simple vol Rome-Naples en A-321 à une complexe gestion de panne du moteur d'un Boeing 737 au-dessus de la mer, il y a de quoi faire ! Citons également la fameuse course Red Bull qui demande aux pilotes de passer entre des portes le plus vite possible. Vous pourrez aussi convoyer du personnel sur la mythique Zone 51 où l'extraterrestre de Roswell est supposé s'être planté.

Y a-t-il quelqu'un dans la tour ?

Comme nous l'avons dit précédemment, l'édition professionnelle comporte un mode Tour de contrôle. Celui-ci est destiné au multijoueur et fait l'objet d'une description dans les cours illustrés accessibles depuis le menu principal. Grâce à un système inclus de communication vocale et à une instrumentation propre, ce mode donne la possibilité à un ou plusieurs joueurs d'assurer le contrôle aérien. Les joueurs peuvent se répartir les différentes régions de la zone choisie pour le vol, voire être à plusieurs dans la tour d'un même aérodrome. Inutile de dire que voler au milieu d'un trafic humain avec des contrôleurs humains pour vous guider est un moment de pur bonheur. Que les possesseurs de la version standard se rassurent : ils peuvent parfaitement rejoindre une partie contrôlée par des humains. Car les deux éditions du jeu s'avèrent compatibles ! Le multijoueur de FSX offre aussi une autre possibilité intéressante : rejoindre à deux un même appareil. Vous pourrez ainsi former un véritable équipage et vous répartir les tâches. Cela ouvre également la porte à la conception d'écoles de pilotage en ligne, un instructeur prenant alors en charge un élève pilote.

FSX : une nouvelle référence ?

La réalisation graphique atteint des sommets impressionnants. La densité des habitations, la finesse des reliefs et des forêts et le découpage précis des côtes laissent sans voix. Sans parler des aéronefs aux modèles 3D bluffants. Mais cela a un prix… Seuls les derniers PC feront tourner le jeu. Et encore, le frame-rate souffre tout de même. Si vous pensez contourner le problème en baissant quelques options, cela a pour résultat de rendre le soft graphiquement très moyen, voire très laid…
Comme d'habitude, Flight Simulator brille par son réalisme. Les systèmes sont modélisés avec la justesse qui caractérise la série. Les fans de l'IFR (vol aux instruments) se réjouiront de naviguer de longues heures durant. Les cockpits sont des reproductions fidèles de ceux des vrais avions. Des cadrans du vénérable Dakota aux écrans des modernes « liners », le moindre détail est reproduit. Les modèles de vol des appareils brillent aussi par leur sérieux bien que, comme souvent sur Flight Simulator, pousser l'avion dans ses derniers retranchements révélera un comportement trop « rigide ». FSX fait donc honneur à la série, pourvu que vous ayez les moyens d'en profiter…

Paype



Décollage sous un orage en Croatie.

Jusque-là c'est la routine. Mais bientôt ça va péter de partout et vous allez regretter d'être venu.



TIPS JEU

Si FSX gère le Track IR 6DOF (Vector Expansion), une petite mise à jour de vos drivers est indispensable pour que ce dernier fonctionne correctement. Rendez-vous à http://headtracker.com/trackir/ pour télécharger le fichier nécessaire. Pour ceux qui ignorent ce qu'est un Track IR, il s'agit d'un dispositif à placer sur votre moniteur et qui asservit le déplacement du cockpit 3D aux mouvements de votre tête. Un must !

En Deux Mots

FLIGHT SIMULATOR X SE PRÉSENTE COMME UN JEU AU CONTENU PARTICULIÈREMENT ACCROCHEUR. IL NÉCESSITE CEPENDANT UNE MACHINE TRÈS RÉCENTE POUR EN PROFITER. EN ATTENDANT VISTA ET LES HARDWARES OPTIMISÉS DIRECTX 10, SUPPOSÉS LUI DONNER TOUT SON POTENTIEL…

- \+ Un réalisme des systèmes très poussé
- \+ Des graphismes somptueux si votre machine suit
- \+ Des missions variées qui vous plongent dans nombre de situations
- \+ Le mode Tour de contrôle !
- − Pas si beau que ça dès qu'on baisse quelques options…
- − Affreusement gourmand

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

OH LA LA LA… QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BORDEL ? MAIS COMMENT ILS ONT PROGRAMMÉ ÇA ? JE M'ATTENDAIS À CE QUE GOTHIC 3 NE SOIT PAS PARFAIT, MAIS JE NE ME DOUTAIS PAS QU'IL SERAIT AUSSI BUGGÉ ! ÉTAT DES LIEUX D'UN BON RPG UN POIL DUR À JOUER, EN ESPÉRANT DES PATCHS. PLEIN DE PATCHS.



Le roi est retranché dans la cité de Vengard. Mais même sous le dôme magique infranchissable, la ville grouille d'orques.

STOP SURARMEMENT

Gothic 3

QUICKSAVE QUICKLOAD

PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR JoWood Productions
DÉVELOPPEUR Piranha Bytes
TEXTE & VOIX en français



Rien de tel qu'une petite pipe pour se détendre.



Miracle, Gothic 3 ne rame pas ! Ou presque pas ! Sur mon Dual Core, 2 Ghz de Ram avec une ATI X1950 ! Pour ceux à qui ça ne parle pas : on fait difficilement plus performant sur le marché PC… Ah bah, les jeux allemands, c'est pas pour les mauviettes, hein ! Si vous ne disposez pas de quelques millions en stock options à liquider tout de suite pour upgrader votre matos, il vous reste deux possibilités de salut : posséder une Nvidia, avec laquelle le jeu tournera un peu mieux ou jouer en détail bas. C'est dommage, parce qu'une fois les graphismes poussés à fond, Gothic 3 est bien joli. Même très beau. La distance de vue est honorable et le flou artistique sur les décors lointains apporte une vraie bonne ambiance. La plupart des textures sont réussies, la végétation est fouillée et dense… Rien de plus agréable que de se promener sur le continent de Myrtana. Mais ce qui frappe le plus, comme pour les jeux précédents de la série, c'est le level design exceptionnel. La plage, les falaises, les passes étriquées, les collines que l'on dévale et, au loin, la silhouette d'une cité qui se dresse. Et cette grotte que l'on décide d'explorer, sauf qu'en fait la montagne est un vrai gruyère et on en a pour une heure à la traverser pour ressortir je ne sais où. Des ruines ici ou là, des hôtels abandonnés, des coffres cachés ! Gothic 3 est vraiment un jeu pour les amateurs de balades. Et comme la carte est beaucoup plus grande que d'habitude, les développeurs vous permettent d'accéder rapidement à des pierres de téléportation, pour revenir directement aux lieux importants déjà visités. Bon, faut les trouver, ces objets magiques, mais en fouillant un peu, c'est vite fait.



C'était pour vous le montrer de près, mais sinon je ne risque pas de le buter avec mon pauvre bâton.

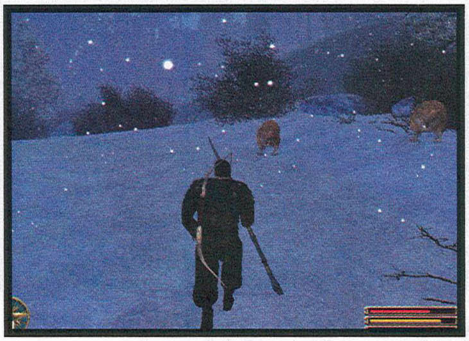
L'XP n'a pas d'odeur

Ces premiers lieux auxquels vous avez accès, ce sont un village côtier, un repère rebelle et un autre village sous le joug des orques : Cap Dun. Vous débarquez dans le premier pour le libérer (dans une sorte de tutorial). Ensuite, à vous de choisir si vous voulez bosser pour les orques ou pour les rebelles. Personnellement, j'ai opté pour cette dernière option : je suis un gentil héros, parce que je le vaux bien. En accomplissant diverses missions, vous gagnez de la réputation dans un camp ou dans l'autre : orques, royalistes, Nordmar, haschischins… Et il ne faut pas hésiter à manger à tous les râteliers, quitte à trahir

ses nouveaux amis plus tard, car les missions rapportent de précieux points d'expérience ! Une fois que vous aurez libéré Cap Dun, ou écrasé la rébellion, vous pourrez tenter de voyager sereinement vers des villes plus importantes. Impossible de vraiment se précipiter, vu que les routes ne sont pas sûres, au contraire : les monstres se montrent de plus en plus coriaces quand on avance dans les terres. Tout dépend où vous allez : La difficulté se découpe par zones définies, mais pas forcément bien indiquées. Reste à observer les apparitions d'ennemis surpuissants, c'est un bon indicateur ! Si ça devient trop dur, cherchez ailleurs. Au final, on tâtonne un peu pour trouver où se rendre, et il vaut mieux débusquer rapidement les professeurs adéquats et dépenser ses points de compétences pour s'améliorer. Corps à corps, chasse à l'arc, magie, alchimie, subtilité… les talents ne manquent pas et les choix à faire sont cruciaux.

Quand la mana va…

Pour l'homme moderne, rien ne vaut le tir à l'arc : les munitions sont nombreuses et les dégâts conséquents lorsqu'on se spécialise. Le corps à corps est honnête, mais les risques sont plus grands. Le plus gros problème vient des animaux, qui semblent un poil buggés et enchaînent des charges renversantes jusqu'à vous tuer, sans que vous ne puissiez rien faire. Croyez-moi, vous allez vous faire déchiqueter par les loups, transpercer par les mouches tueuses et violer par les sangliers. Sauvegardez, sauvegardez et sauvegardez… le système de combat lent et simulationniste de Piranha Bytes est très rigolo, mais dans une mêlée à plusieurs adversaires, le n'importe quoi et le coup de bol prime sur tout le reste. Au final, la touche la plus utilisée, c'est le quickload. Sauvegardez… et courez. Pour finir, parlons de la magie. Pour être efficace dans cette voie, il faut se spécialiser, et vous n'aurez pas grand-chose comme sorts d'attaque au début. La situation s'améliore par



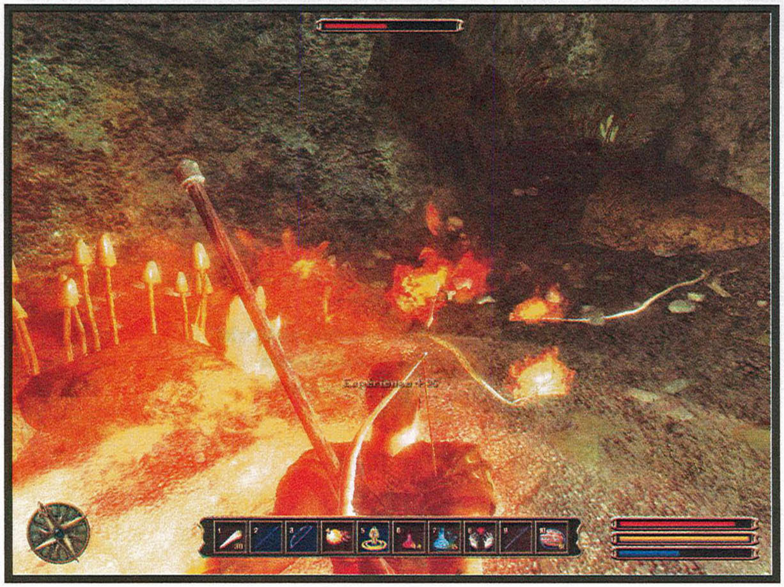
Le Nordmar, c'est froid, on ne voit rien, et on s'est blindé de bêtes sauvages.

la suite, mais survivre avec une faible boule de feu qui siphonne la mana comme moi un pack de bières. C'est dur… très dur.

Faut terminer maintenant

Je pourrais vous déballer plein de défauts dans le gameplay de Gothic 3, notamment sur l'I.A. vraiment basique, l'interface pas terrible ou les dialogues français trop maniérés et pas très bien écrits (les voix sont bien, cela dit), mais ce sera toujours difficile à dire trop de mal du jeu. L'immersion est trop grande, le background trop passionnant, la découverte de Myrtana trop intéressante. Le vrai souci est technique. Il faut absolument que Piranha Bytes bosse sur des patchs, et vite. Une première correction est sortie, avant même le jeu, mais je n'ai pas vu de grosses différences. Ah si, ma « boule de feu » arrêtait de lancer « Onde de flammes » périodiquement et sans raison. C'est un début. Optimiser le moteur et les chargements, corriger certains comportements, réparer les scripts… il y a fort à faire et j'ai plutôt confiance dans les dévs. Mais combien de temps cela va-t-il leur prendre ?

Fumble



Onde de flammes ! Très pratique pour nettoyer les caves de la vermine qui les infeste ! Mais à part ça…

Un peu de technique

Alors… comment vous dire ? Si vous avez quelque chose comme un PC 3GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 256 Mo, vous devriez faire fonctionner Gothic 3 en détails moyens, en priant pour éviter les saccades en plein combat. Sauvegardez souvent, et pas qu'avec le quicksave (il me l'a corrompu une fois, j'en ai bouffé le clavier). Et surveillez l'horizon en quête de patchs.



Hum… Je me demande si je devrais aller voir par là ?



En Deux Mots

VOUS POUVEZ JOUER À GOTHIC 3 MAINTENANT ET SOUFFRIR, OU ATTENDRE LES PATCHS. CE RPG NE SERA JAMAIS PARFAIT, MAIS SI PIRANHA BYTES ARRIVE À LE FAIRE TOURNER CORRECTEMENT, ON POURRA SANS PROBLÈME OCCULTER LES DÉFAUTS HABITUELS DE LA SÉRIE QU'IL SE TRAÎNE. LA DÉCOUVERTE DE MYRTANA EN VAUT LARGEMENT LE COUP.

- \+ Immersion & exploration
- \+ Le background
- \+ Les musiques
- − Techniquement inacceptable
- − Améliorations de gameplay requises

Note	Catégorie
3	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Créez des embuscades en déployant des tourelles.

F.E.A.R. Extraction Point

CONCENTRÉ DE PEUR

A peine me suis-je allongé dans l'hélicoptère venu me secourir que l'alarme s'est mise à hurler et mon véhicule à piquer du nez. Note pour plus tard : ne plus jamais monter dans un Black Hawk. Autour de moi, les ruines de ce qui fut un jour une ville de neuf millions d'habitants. Où sont-ils tous passés ? Impossible qu'ils aient été évacués aussi rapidement… Il devrait au moins y avoir des corps, bon sang ! L'hôpital, ça doit être ça, ils se sont réfugiés à l'hôpital. Un bruit de pas, des soldats, des clones ! C'est impossible, cela signifierait que Fettel est encore vivant ? Je n'ai pas intérêt à rester là. Les couloirs du métro, ça semble être le moyen le plus sûr d'atteindre l'hôpital. En route !

Bienvenue en enfer !

Vous vous souvenez des niveaux de F.E.A.R. ? Des bureaux, des entrepôts, des entrepôts de bureaux et des bureaux d'entrepôts, dix heures durant. Fini tout ça ! Dans cette extension, vous n'aurez pas l'impression que toute l'action se déroule dans un même bâtiment. Les cartes ont non seulement leurs propres identités visuelles, mais en plus elles proposent toutes un gameplay différent : cache-cache entre les wagons du métro, bourrinage dans des parkings souterrains, séance de snipe à l'extérieur et pour terminer, des combats d'une rare brutalité dans les couloirs exigus d'un hôpital. En six heures, vous verrez défiler une douzaine d'armes dont un laser, un minigun et des tourelles automatiques. Les développeurs ont disséminé l'arsenal et les munitions de façon à ce que vous ne restiez jamais trop longtemps avec le même flingue.

TERMINÉ ! TOUT EST TERMINÉ. PAXTON FETTEL, ALMA, LE PROJET ORIGIN… L'ANÉANTISSEMENT DU BUILDING D'ARMACHAN TECHNOLOGOY AURA FINALEMENT MIS FIN À CET ÉPOUVANTABLE CAUCHEMAR. ENFIN, JE VAIS POUVOIR ME REPOSER. C'ÉTAIT QUOI CE BRUIT ?

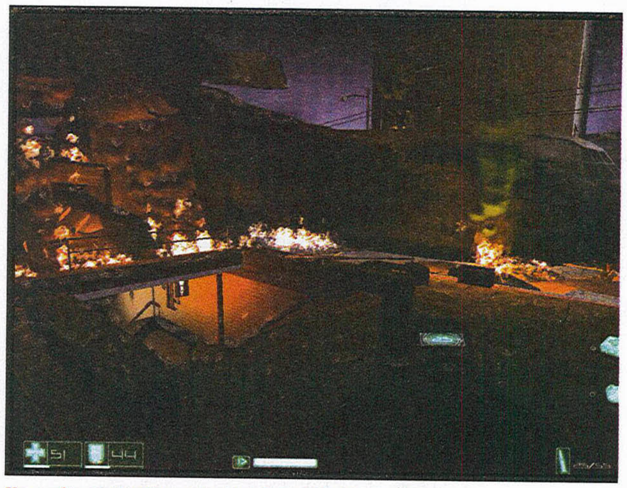
PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1,17 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR TimeGate Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

F.E.A.R. le bien nommé.

Comme si ce n'était pas suffisant pour vous tenir en haleine, le jeu regorge de séquences scriptées qui mettront vos nerfs à rude épreuve. Les scènes où vous ne croisez personne sont probablement les plus stressantes ! Entre les salles désertes maculées de sang et les bruits qui semblent ne provenir de nulle part, le calme devient rapidement oppressant. Vous en viendrez à espérer voir des ennemis faits de chair et de sang, mais c'est en général à ce moment que la réalité vacille et l'horreur se déchaîne autour de vous. Extraction Point contient des scènes d'une violence inouïe dont une manifestation de Poltergeist qui restera dans les annales du jeu vidéo. Vous êtes prévenu !

Dr.Loser



Il paraît que l'avion est plus sûr, mais là je crois que je vais tenter ma chance avec le métro.

Un peu de technique

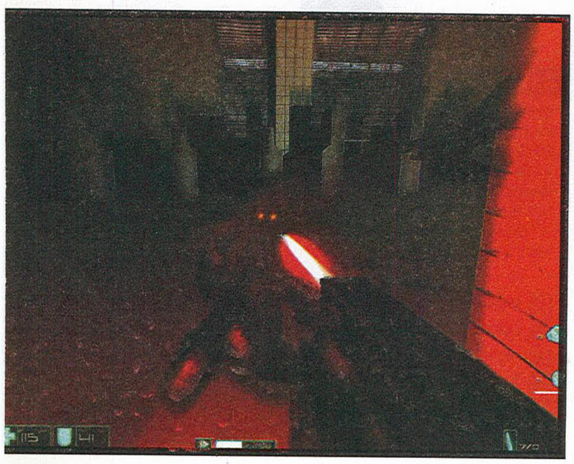
Extraction Point nécessite la même config que F.E.A.R. En effet, bien que le moteur 3D ait été optimisé, les niveaux affichés sont légèrement plus grands et plus complexes. Un 3Ghz équipé d'une 6800GT fera toujours tourner le jeu en 1024x768 à 50FPS, mais en dessous, apprêtez-vous à passer en 800x600.

En Deux Mots

Extraction Point est plus compact, plus intense et beaucoup plus varié que F.E.A.R. Les rares fois où le rythme ralentit, c'est pour vous plonger dans l'angoisse et la peur. Une extension incontournable !

- + L'action est d'une rare brutalité
- + Une ambiance effroyable
- + L'I.A., toujours au top !
- − On aimerait que ça dure plus de six heures

9 TECHNIQUE
10 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT



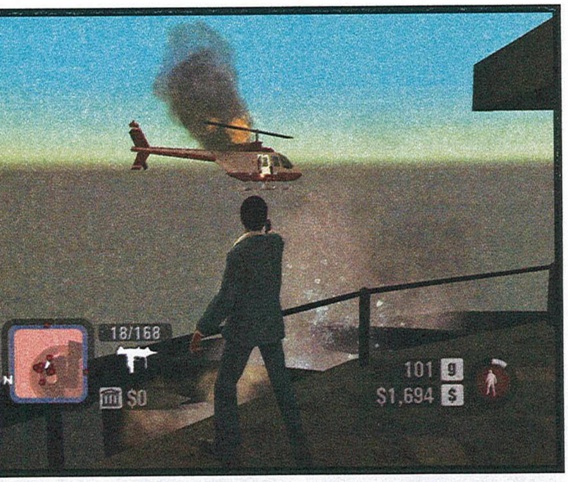
Dites-moi si ça pique. Certaines personnes sont plus sensibles que d'autres à l'épilation au laser.

Scarface

GTA XII

The World Is Yours

DEPUIS PLUS D'UN AN, VIVENDI ESSAIE PAR TOUS LES MOYENS DE NOUS CONVAINCRE QUE SCARFACE VA NOUS METTRE UNE CLAQUE. AUJOURD'HUI, C'EST L'HEURE DU VERDICT. ALORS, TENDONS LA JOUE ET VOYONS CE QUI SE PASSE.



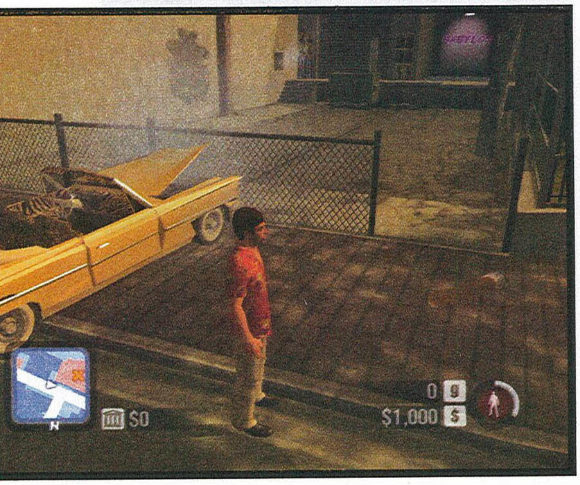
STOP SURARMEMENT

Tony Montana est vivant ! Si, si ! Comment ça, il meurt à la fin du film ? Mais naaaaan, c'était pour rire. En fait, il a survécu, il n'est pas content et il va se venger. Super pitch, non ? Bon, passons sur l'artifice qui sert de caution au jeu pour nous attarder sur ce qui nous intéresse vraiment : le gameplay. Je ne vous ferai pas l'injure de vous demander si vous connaissez GTA 3, j'imagine qu'il trône fièrement dans votre ludothèque (et si ce n'est pas le cas, je vous méprise). Eh bien, Scarface, c'est tout pareil : une grande ville qu'on peut traverser de part en part et une vie de gangster avec ses trafics de drogue, ses vols de voitures et ses fusillades à gogo. Première faute : le portage PC sent le rush à plein nez. Sur mon P4 3 GHz, ça rame lamentablement, parfois de manière totalement inexplicable. Certes, ce n'est pas aussi laid que sur PS2, mais ce n'est pas non plus du Degas. En poussant un peu l'anti-aliasing, on arrive presque à quelque chose de décent, mais le frame-rate chute alors drastiquement, rendant vaine toute tentative de jeu. Deuxième faute : après quelques heures de jeu, on s'ennuie. Beaucoup. Les missions sont archi-répétitives, le scénario mou du genou et bien en deçà de l'œuvre originale. Et ne pensez même pas y jouer à la souris, c'est absolument imbitable. À quoi bon adapter un monument du cinéma si c'est pour en faire une soupe indigeste digne d'un téléfilm allemand ? Ne me regardez pas comme ça, je n'ai malheureusement pas la réponse.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Vivendi Games
DÉVELOPPEUR Radical Entertainment/Canada
TEXTE ET VOIX en anglais

Oui, bon, ok, le créneau, c'est pas encore ça.



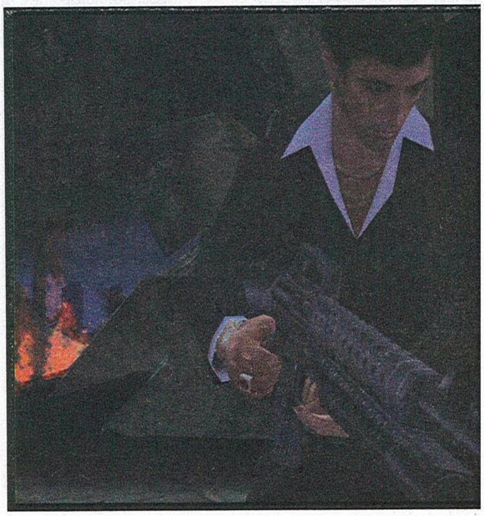
Il ne faut jamais réveiller un mort

En soi, tenter de réaliser un énième clone de GTA en le transposant dans l'univers du film de Brian De Palma n'était pas forcément une mauvaise idée. Même si pour justifier leur produit, les gens de Radical se sont tout de même permis d'énormes libertés avec ce classique du septième art. Mais si vous suivez Joy depuis quelques mois, vous avez dû vous rendre compte que jusqu'ici, les nombreuses tentatives de Vivendi de nous convaincre que Scarface déchirait tout n'ont pas été particulièrement couronnées de succès. Alors, forcément, en attaquant le test, j'étais relativement sceptique. Et vous savez quoi ? J'avais plutôt raison. Sans être la catastrophe attendue, le résultat demeure globalement assez désastreux.

Faskil

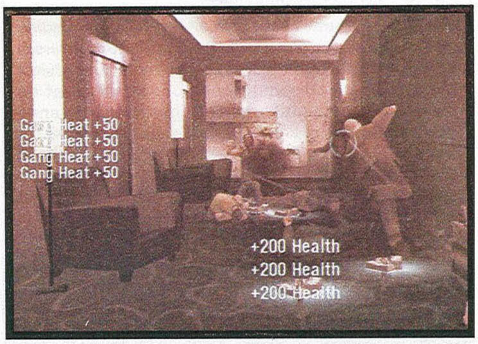
Un peu de technique

Allons droit au but : la config mini recommandée pour Scarface relève de la pure naïveté. Même sur mon 3 GHz, le jeu tient à peine la route en 1280x1024. Ça reste jouable, mais ça manque cruellement d'optimisation.



Al Pacino dans « La nuit du mort-vivant vulgaire qui fait tout péter ».

En mode Rage, Montana se transforme en super flingueur sous amphets.

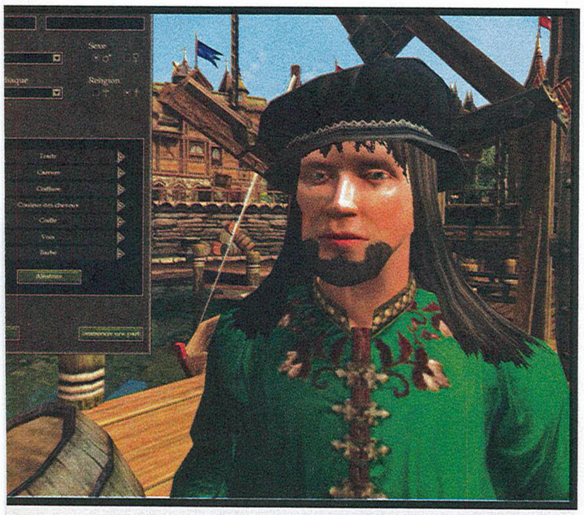


En Deux Mots

SCARFACE AURAIT PU ÊTRE UN CHOUETTE GTA-LIKE. MALHEUREUSEMENT, LE TITRE LOUPE LE COCHE À TOUS LES NIVEAUX : MAL OPTIMISÉ, RAPIDEMENT ENNUYEUX ET DOTÉ D'UN SCÉNARIO SANS ORIGINALITÉ, IL NE FERA CLAIREMENT PAS DATE DANS L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO.

- + Pas trop moche.
- − Portage PC foiré.
- − Scénario soporifique
- − Gameplay ultra-répétitif.

Note	Critère
5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT



Tu viens chérie ? J'ai deux places pour le concert de Placebo.

The Guild 2

SIM TRÈS MOYEN(-ÂGE)

APRÈS EUROPA 1400, 4HEADS STUDIO NOUS PROPOSE UNE SECONDE NOCE ET NOUS RESSERT LA SOUPE DANS UNE ASSIETTE PROPRE, CHANGE LES VERRES ET DRESSE UNE BELLE TABLE AVEC THE GUILD 2. LA MARIÉE EST-ELLE TROP BELLE?

« Bâtissez un empire ! Devenez riche et prospère depuis chez vous et augmentez vos attributs masculins de 10 cm ! » Bon sur le papier, l'annonce semblait alléchante, je l'avoue, alors je me suis embringué dans une carrière de marchand à joli chapeau dans The Guild 2, le « Sims » moyenâgeux codé par 4Head Studios et édité chez JoWood. Basé autour d'un moteur 3D pas trop moche The Guild 2 permet de jouer quatre classes au choix (pas en même temps hein !) : producteur, lettré, filou ou artisan. Comme c'est un jeu mêlant gestion et JDR, vous pouvez choisir quelques paramètres pour votre avatar : attributs, compétences… il y a même des niveaux qui apportent des bonus et des compétences supplémentaires. Une fois créé, zou, c'est le grand bain. J'aime bien les défis et Walt Disney, alors je choisis le mode de jeu Élimination dans le monde Forêt de Sherwood. Très vite, on se rend compte que ce n'est pas un jeu pour les névrosés du clic ou les dilettantes du cerveau ; ici, point de progression sans réfléchir : il faut GÉ-RER. Et comme c'est un jeu allemand, il faut gérer avec rigueur et discipline, boire des bières et manger du pain de seigle complet.

C'est beau un tableau en 3D

Acheter, vendre, tel est mon lot quotidien et il faut plusieurs heures de jeu pour arriver à se créer une petite entreprise prospère. C'est alors que les choses se corsent avec l'entrée de la politique. Eh oui, vous pouvez jouer au petit Bernard Tapie et, après avoir monté votre affaire d'Adidas en peau de mouton retourné, vous briguerez la mairie, un ministère, voire plus… Enfin l'équivalent médiéval, restons cohérents ! À force c'est un peu rébarbatif et l'écran des stats du marché commence à me sortir par les yeux… Le côté jeu de rôle de The Guild 2 est quand même assez léger, c'est pas du Baldur's Gate et on se retrouve vite à faire la navette entre les écrans et les bâtiments principaux : acheter encore, vendre encore… Argent, trop cher ! (la la la…) Si j'étais méchant, je dirais que The Guild 2, c'est des tableaux Excel avec une skin colorée, mais je ne suis pas méchant alors je ne le dirais pas. Non, n'insistez pas. The Guild 2 s'adresse avant tout aux passionnés de gestion pure et dure, qui aiment bien choisir la couleur de cheveux de leur bonhomme. J'm'en vais m'inscrire à la fac d'économie moi, tiens…

ffak

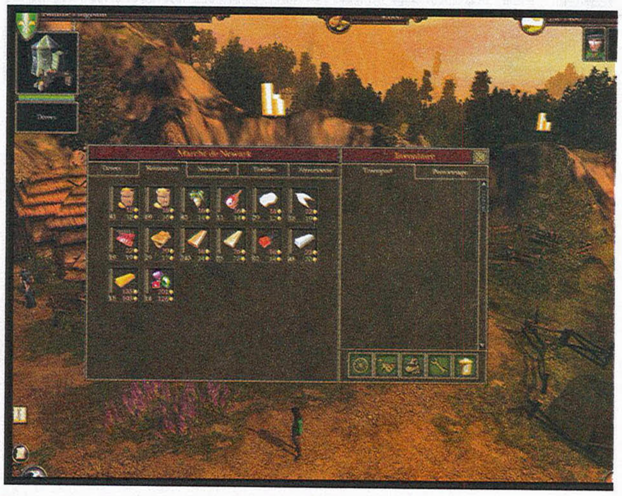
Un peu de technique

The Guild 2 tourne assez bien, même si le pathfinding de l'I.A. est souvent grotesque avec collisions diverses à n'en plus finir. Le moteur est bien fignolé, le rendu est mignon et les options graphiques permettent de mettre vite à genoux une configuration moyenne gamme. Hormis ces défauts, je n'ai pas rencontré les bugs navrants du premier opus. Les erreurs ont été corrigées, c'est plutôt une bonne nouvelle : plus de retours bureau intempestifs (LA plaie), on peut enfin acheter des charrettes, etc.

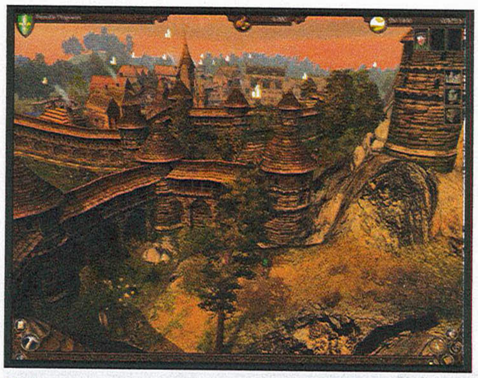


TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHz, 1 Go RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR JoWood Productions
DÉVELOPPEUR 4Head Studios/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français



Tiens je vais monter un commerce de steaks hachés. Genre entre deux tranches de pain… et avec des frites ! Pas con, ça !



Un joueur est caché dans cette image, saurez vous le retrouver ?

En Deux Mots

The Guild 2 n'est pas un mauvais jeu, mais il n'offre ses atours qu'à des amateurs de gestion hardcore, le côté JDR n'étant là que pour amuser la galerie. Dommage : « Plus c'est mieux. Tout est parfait » Règle d'acquisition Ferengi. N°242 (NdFumble : Ouach, j'ai embauché un fan de Star Trek !)

- \+ Interface simple et claire
- \+ Finis, les bugs du premier
- − Vision globale du marché pas toujours claire
- − I.A. parfois stupide

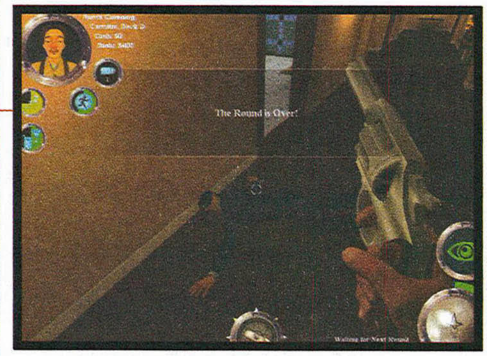
7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

The Ship

MERDIQUE PARTY

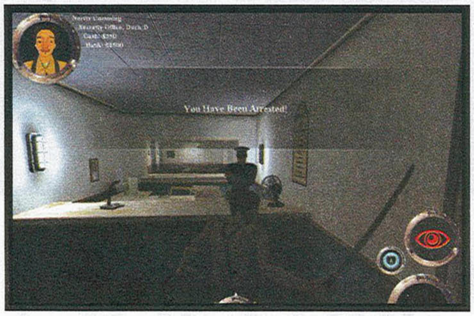
CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO COMPATIBLE DIRECTX 8 **ÉDITEUR** MINDSCAPE **DÉVELOPPEUR** OUTERLIGHT/ÉCOSSE **TEXTE** EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE **ET VOIX** ALIEN

TOUT LE MONDE A JOUÉ AU MOINS UNE FOIS DANS SA VIE AU CLUEDO, MAIS PEU DE GENS ONT ESSAYÉ THE SHIP… ET C'EST TRÈS BIEN COMME ÇA !



La carrière des développeurs aussi !

The Ship est disponible depuis bientôt deux mois sur Steam, mais, à l'époque, nous nous étions refusés à le tester tellement il était mauvais. Pourquoi ? Car nous caressions secrètement l'espoir que les développeurs travailleraient d'arrache-pied sur leur bébé pour sortir une version fun à l'occasion de la sortie du titre en magasin. Si vous avez déjà jeté un œil sur la note collée en bas de ce test, vous connaissez la suite… En théorie, le concept du jeu est excellent. En pratique aussi, puisque le mode pour Half-Life dont est issu The Ship est une réussite ! Chaque joueur se voit attribuer une cible, puis doit réussir à l'assassiner sans se faire prendre par la police et tout en restant en vie. L'action se déroule dans des navires de luxe bourrés d'objets anodins et parfaitement inoffensifs : hache de pompier, coupe-papier, club de golf, fusée éclairante, etc. Le plus rigolo, c'est que tous les personnages ont des besoins à assouvir. Par exemple, s'ils ne se reposent pas et qu'ils ne vont pas aux toilettes, ils finissent par dormir sur place en souillant leur pantalon. En tant qu'assassin, vous devrez donc suivre discrètement votre cible et profiter d'un de ses instants de faiblesse pour l'expédier ad patres.



Voilà pour la théorie ! En pratique, c'est un peu moins subtil. Vous commencez par galoper de cabine en cabine pour trouver une arme. Ensuite, vous localisez votre proie sur le plan, vous courez la rejoindre et vous lui fendez le crâne. Round suivant ! Le problème de The Ship est qu'il est extrêmement facile de commettre un meurtre sans se faire pincer. À peu près aussi facile que de jouer au bilboquet en saisissant la boule… Alors à quoi bon ? Seuls les dix joueurs qu'on peut encore trouver sur le Net détiennent la réponse !

Dr. Loser

+ Graphismes originaux
− Pas assez subtil
− Serveurs désertiques

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	7	2

L'Entraîneur 2007

« COACH-A-COLA » LIGHT

ENTRAÎNEUR, C'EST UN MÉTIER DIFFICILE… ET DÉVELOPPEUR SUR L'ENTRAÎNEUR, ÇA N'A PAS L'AIR TRÈS SIMPLE NON PLUS.

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 16 MO MO **ÉDITEUR** EIDOS **DÉVELOPPEUR** BEAUTIFUL GAME STUDIOS/GRANDE-BRETAGNE **TEXTE** EN FRANÇAIS **ET VOIX** -



Le système de retransmission des matchs n'est pas sans rappeler le Subbuteo…

Il y a quelques années, L'Entraîneur était la référence des jeux de management. Mais depuis le départ de Sports Interactive, le studio qui l'a hissé à un niveau d'excellence incroyable, la série peine à relever la tête après une année blanche et un épisode pitoyable en 2005. Et malgré toutes leurs bonnes intentions, les développeurs de Beautiful Game Studios n'ont pas le talent de leurs prédécesseurs. Après avoir trimé des mois à nettoyer le jeu de tous ses bugs, les Anglais ont pu passer aux choses sérieuses. Enfin ! Les fans du genre, qui ne comptent plus leurs nuits blanches, retrouveront vite leurs marques. Caractéristiques des joueurs, statistiques match après match, négociations des transferts, élucubrations tactiques… Les possibilités sont moins nombreuses que dans Football Manager 2007, mais BGS et L'Entraîneur n'ont plus à rougir de la comparaison avec le nouveau titre de Sport Interactive. Repartis sur des bases saines, les développeurs ont même innové. Avec le ProZone notamment, un outil permettant d'analyser un match (le vôtre, celui de votre prochain adversaire…) dans ses moindres détails : tacles, centres, passes, tirs, etc. Ce programme, utilisé « dans la vraie vie » par les plus grands entraîneurs du monde (Arsène Wenger, Alex Ferguson…), s'avère être une bonne idée. Malheureusement, la complexité du ProZone risque de le rendre hermétique aux joueurs lambda. Seuls les tacticiens dans l'âme prendront la peine de s'y attarder. Et ça, c'est bien dommage ! D'autant qu'il y a aussi d'autres idées sympathiques (comme la possibilité de prendre d'emblée la destinée d'une équipe nationale, le fait de pouvoir indiquer à son capitaine les joueurs adverses dont il faut se méfier…), à peine entachées par de rares défauts (base de données perfectible, prêt avec option d'achat impossible…). Bref, malgré des progrès considérables, L'Entraîneur cire toujours le banc, laissant strass et paillettes à LFP et Football Manager.

Socrates

+ Une réalisation enfin propre
+ L'apparition du ProZone
− Base de données incohérente
− Le ProZone trop complexe

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	5	6

ELLE EST ENFIN LÀ ! LA VÉRITABLE SUITE DU PREMIER RAILROAD TYCOON, REPRISE DE MAINS DE MAÎTRE PAR MONSIEUR SID MEIER ET SES PETITS GARS DE FIRAXIS. UN RETOUR AU BERCAIL SYNONYME DE RETOUR AUX SOURCES ? OUI ET NON, ON NOUS PROMET SURTOUT UN RETOUR AU FUN... AMBITIEUX.

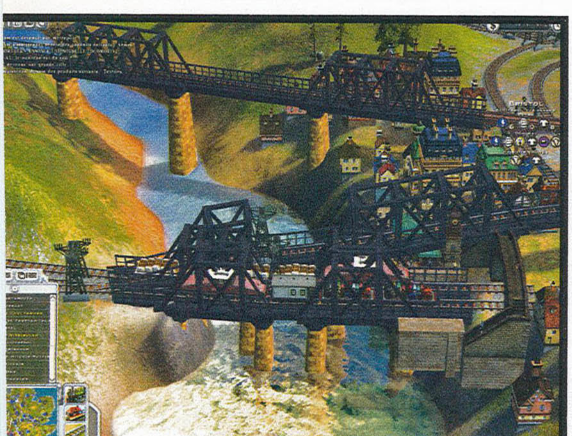


Il n'est pas rare de se battre contre ses adversaires pour exporter les produits les plus rentables, ici des médicaments.

MEGASTAR joystick

Sid Meier's Railroads!

MAGIE DU RAIL



Des ponts audacieux, mais admirez surtout le rendu de l'eau. Magnifique.

Après un Civilization 4 bien réussi, le studio de Sid Meier s'attaque à un autre de ses titres mythiques, Railroad Tycoon. Un jeu lancé en 1990 qui proposait de revivre les épopées du rail dans différentes régions du monde. On passait son temps à créer un réseau, optimiser les routes de ses trains et s'assurer qu'ils ne tombent pas en panne. C'était redondant, un poil lourd diront certains. Un jeu qui plaisait cependant aux plus introvertis d'entre nous puisqu'il avait le potentiel de nous captiver de longues heures, une bonne partie en nécessitant une dizaine.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL 4 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1.4 GHZ, CARTE GRAPHIQUE COMPATIBLE DIRECTX 9.0C, 512 MO DE RAM ET 2 GO D'ESPACE DISQUE
ÉDITEUR TAKE2INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR FIRAXIS (ÉTATS-UNIS)
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS



Quelques petits bugs graphiques sont encore présents, des piliers n'hésiteront pas à traverser des voies. Heureusement cela n'influe pas sur le gameplay.

Le temps qui court

Mais voilà, les époques changent et comme le disaient ces grands poètes du groupe Alliage, le temps court et les plaisirs changent avec. Aujourd'hui, on les veut immédiats et intenses, à l'image d'un bon expresso. D'ailleurs je vais m'en servir un avant de vous raconter la suite. Oui, c'est qu'il me faut prendre des forces pour trouver le courage de vous résumer Railroads. Parce que très franchement, je préférerais retourner y jouer. Voilà, c'est dit.
Sur le papier, le nouvel opus semble très proche de ses prédécesseurs. On prend le rôle d'un magnat des chemins de fer dont le but est de faire prospérer une nation en offrant des moyens de transport à la fois aux hommes et aux marchandises. Cela paraît noble,

quasi une mission de service public. Le capitalisme prend cependant place puisque l'on est en compétition avec d'autres magnats qui n'ont qu'une envie, nous faire faire faillite (ou nous racheter, c'est selon). Au delà de ces considérations générales, Railroads est un jeu très terre à terre. Le gros du gameplay consiste à poser des rails pour relier des villes et des industries. On mettra de côté le transport de courrier et de passagers dans un premier temps, c'est loin d'être rentable au début de la partie. Il vaut mieux se concentrer sur le transport de matières premières. Elles sont légèrement excentrées des villes et l'on créera un réseau pour transporter du charbon vers une aciérie par exemple. Les distances ne posent cependant pas de trop gros problèmes puisque le monde de Railroads est assez compressé à l'image d'un train miniature.



L'interface de création de routes, évitez tant que possible de changer la composition des trains entre les gares, c'est rarement rentable en termes de gain de temps.

Et dans 150 ans…

La pose des voies est extrêmement simple. Fini les casse-tête pour essayer de contourner certains buildings ou optimiser au degré près ses pentes et dénivelés. Deux clics suffisent pour tracer une voie. Mieux, les buildings se poussent au passage des rails, sorte d'expropriation instantanée. Du coup, créer son réseau ferroviaire n'est plus une corvée, c'est un véritable plaisir. Placer des gares est tout aussi simple. Chaque point d'intérêt, que ce soit une ville ou une source de matière première, est entouré d'un cercle vert dans lequel on peut placer ses gares. Il suffit de viser dedans pour que la totalité de la zone soit couverte. Idyllique. Notez que l'on retrouve toujours trois types de gares, du simple dépôt aux stations centrales. Elles diffèrent par leur aptitude à charger et décharger les wagons, mais aussi dans leur capacité à augmenter vos recettes dans les transports de passagers et de courrier. Cela ne vous aura pas échappé, le mot « Tycoon » a disparu du titre du jeu. Comme nous le confiait Sid cet été, c'est tout d'abord pour se séparer des tas de Tycoon insipides auxquels nous avons eu droit ces dernières années. Malgré tout, on retrouve toujours une couche bien prononcée d'économie puisque le prix des marchandises que l'on transporte va fluctuer en fonction de l'offre et de la demande. Tout ceci se passe au niveau global : si un de vos concurrents se spécialise dans le transport de bois, le cours global va chuter et vous n'aurez que peu d'intérêt à vous lancer sur le marché. De la même manière, certains événements externes peuvent influer sur le prix des marchandises. Et le bon sens s'applique : le transport de textile est très souvent moins rentable que celui des armes. Comme dans les opus précédents, on peut également investir dans certaines industries. Et profiter de ses trains pour s'assurer qu'elles prospèrent. Plus vous leur apporterez de matières premières et exporterez leurs produits, et plus elles grandiront. Leur capacité de productions s'accroît au fil du temps, tout comme leur capacité à stocker les produits en attente de livraison. Un brin immoral mais l'on s'en remettra.

Un peu de technique

Techniquement irréprochable, Railroads s'adaptera aux configs les plus légères. Pas besoin d'un processeur énorme, passé 2 GHz on ne sent plus trop la différence. C'est surtout la carte graphique qui permettra d'augmenter le niveau de détails. Une GeForce 6600 ou une Radeon X700 représentent la configuration plancher. Notez enfin que le jeu est compatible avec les résolutions en 16/10 des écrans LCD larges.

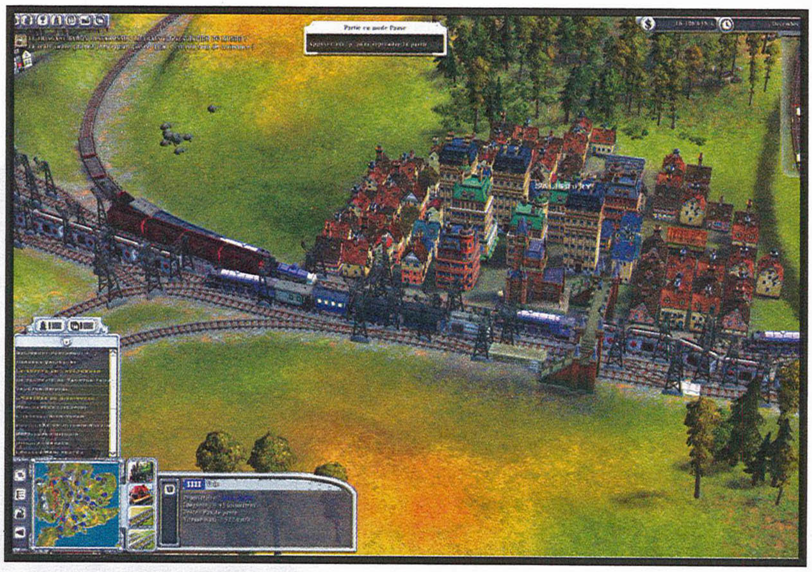


Étonnant, étonnant… Moi je dis surtout que l'ordinateur est mauvais perdant !


Une fois un adversaire battu, on pourra soit fusionner son réseau avec le sien, soit le démanteler pour faire de la place sur la carte.

Cash machine

C'est bien entendu dans la compétition que se trouve l'intérêt principal du jeu. Les intelligences artificielles sont assez bien conçues et elles vous donneront du fil à retordre dans leurs niveaux les plus élevés. Notez également que chaque adversaire dispose d'un « profil » prédéfini. Certains se focalisant plus sur la création de leurs réseaux et d'autres dans leur volonté à vous laisser vous développer avant de vous racheter. Pour chaque scénario en mode solo, on dispose d'objectifs à réaliser avant une année donnée. Cela va de l'investissement dans d'autres compagnies



On fait souvent passer beaucoup trop de trains dans sa gare de départ. Là, c'est un peu le bordel...



Selon vos performances lors des scénarios, vous obtiendrez un titre.



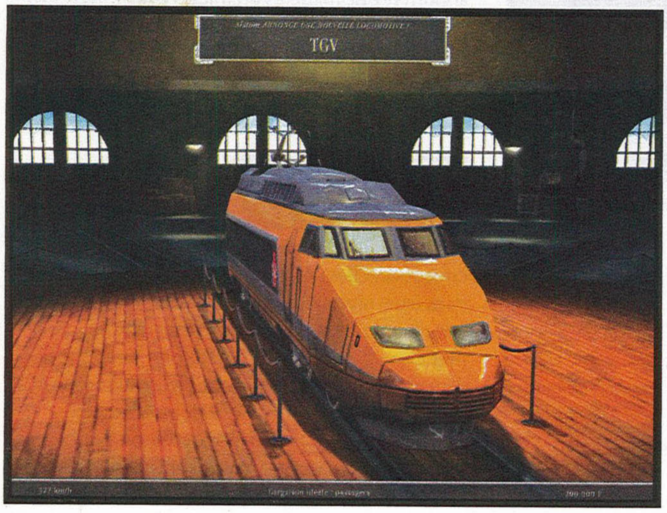
Pour vous simplifier la vie, vous pouvez autoriser les trains à se croiser sur une même voie en activant le mode d'aiguillage « facile ».

à la réalisation d'une ligne bien précise.
Les parties sont plus courtes, et même si l'on peut régler la vitesse pour faire durer le plaisir, on dépassera rarement les trois ou quatre heures par scénario. Mais c'est surtout du côté du mode multi que l'on trouvera son plaisir à long terme avec la possibilité d'affronter de véritables adversaires.
La richesse du jeu est suffisamment complète pour qu'il n'y ait pas une stratégie qui soit trop dominante. Trop se focaliser sur une industrie qui rapporte va faire baisser le coût des marchandises.
Il faudra apprendre à se diversifier et à être réactif. Les parties sont mouvementées et l'on peut venir attaquer les villes qui sont le terrain de prédilection de ses concurrents en allant y placer une gare.
De la même manière, on pourra acheter des industries pivotables dans leur stratégie pour les obliger à vous enrichir ou à devoir changer de tactique. Bien sûr, tous les achats se font sous forme d'enchères afin d'éviter les coups de fourbe.
Autre moyen de prendre l'ascendant sur son concurrent, les brevets qui vous donnent accès à une technologie précise pendant dix ans, avant qu'elle ne tombe dans le domaine public.

Point de railleries

Du coup, une partie en mode multijoueur va prendre en moyenne deux heures. Une échelle qui colle assez bien et l'on n'a pas vraiment le temps de souffler.
Notez également qu'une série de cartes, qui isolent les joueurs les uns des autres, est fournie afin de satisfaire les plus vieux jeu d'entre nous.
Mais c'est surtout la réalisation qui est irréprochable. Graphiquement réussi, stylisé, facile à prendre en main, il n'y a pas grand-chose à redire. Si ce n'est l'hymne américain joué au banjo lors du tutorial. Ça, c'est vraiment dur pour les oreilles...

C_Wiz



Bien entendu, nous avons droit au TGV sur les scénarios français.

En Deux Mots

TABLE RASE SUR LE PASSÉ ! RAILROADS MISE TOUT SUR LE FUN ET DEVIENT TOTALEMENT ABORDABLE. LE PLAISIR EST LÀ À TOUS LES NIVEAUX, DE LA CONSTRUCTION À LA COMPÉTITION ÉCONOMIQUE. AVEC DES PARTIES PLUS COURTES ET UN MODE MULTI PRENANT, IL PERD SON CÔTÉ HERMÉTIQUE ET SAURA DONNER LE SOURIRE À TOUS CEUX QUI ONT JOUÉ AVEC UN TRAIN ÉLECTRIQUE DANS LEUR ENFANCE.

- \+ Graphiquement réussi
- \+ Fun
- \+ Jouabilité bien ficelée
- − Légers bugs graphiques

Note	
TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	8
INTÉRÊT	8

Stars Wars Empire at War Forces of Corruption

LA GRÈVE DES ÉTOILES

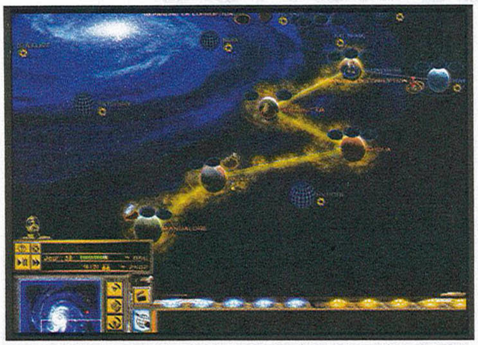
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Lucas Arts Interactive **DÉVELOPPEUR** Petroglyph/États-Unis **TEXTE ET VOIX** en français

APRÈS UNE LONGUE ET INSOUTENABLE ATTENTE, FORCES OF CORRUPTION, L'ADD-ON D'EMPIRE AT WAR DÉBARQUE ENFIN. Ô JOIE !



J'oubliais, Forces of Corruption bénéficie de graphismes à la pointe de la technologie.

Pour les malheureux qui n'auraient pas la chance de connaître Empire at War, il s'agit d'un STR mou, sorti en début d'année. Il proposait à la fois des phases de gestion d'économie planétaire ainsi que des batailles spatiales et terrestres pour étendre son territoire. Une bien belle idée au demeurant, mais gâchée par une réalisation bâclée. Alors, pourquoi créer un add-on pour un jeu si moyen, me direz-vous ? C'est très simple. Dark Vador ne fait même plus peur à des gamins de maternelle. Il fallait trouver un vrai f****** bastard pour relever un peu le niveau. Voici donc venir Tyber Zann, le mec qui vendrait sa mère pour récolter quelques crédits.



Bad Boy

Un seul nouveau clan dispo pour ce soft donc, mais quel clan ! Le consortium de Zann utilise la corruption plutôt que la force brute pour remplir de façon ultra-rapide son tiroir-caisse. On kidnappe, on soudoie ou on intimide pour arriver à ses fins en manipulant les nouvelles unités dans notre armée. Les Super Star Destroyer et autre Giga machin vont donner du fil à retordre à nos adversaires. Mais assez de cet air faussement enjoué, car il faut le dire franchement, ce Forces of Corruption est très décevant. On s'ennuie toujours autant et ce lot de changements n'apporte pas grand-chose de neuf au gameplay. Avant toute chose, ce jeu de stratégie avait besoin de rythme ! Les soldats possèdent la vivacité d'un Hutt sous anesthésie générale, les batailles spatiales durent des plombes et les ennemis traînent une I.A. lamentable. Et, au vu de ce qui se fait maintenant en matière de STR et des récentes sorties, on ne peut vraiment pas se permettre d'être indulgent.

June

+ Ambiance Star Wars − Mou − Pas beau

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	5	5

New York Section Criminelle

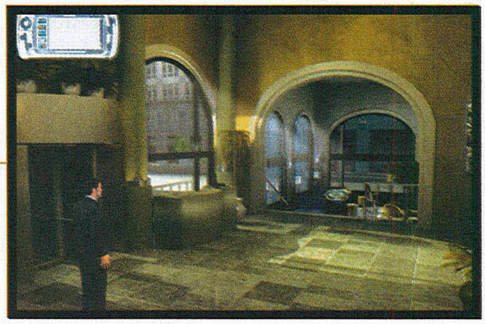
LOI DES SÉRIES

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Mindscape **DÉVELOPPEUR** Legacy Interactive/États-Unis **TEXTE ET VOIX** en français

REGARDEZ TF1 C'EST RIGOLO DEUX MINUTES, MAIS ON S'EN LASSE BIEN VITE. IL EST TEMPS D'ENFILER LE COSTARD, D'ARBORER UNE MINE BLASÉE ET DE PASSER À L'ACTION.

Allez, parle, PARLE, JE TE DIS !





Estimez-vous heureux de ne pas voir les animations.

Qui aurait cru il y a quelques années que les séries télévisées feraient la joie des éditeurs de jeux ? Pas grand monde, c'est certain. Il faut dire que nos amis américains se sont enfin décidés à proposer de vrais scénarios au lieu de ressasser de sempiternelles histoires de bourgeois volages. New York Section Criminelle n'est peut-être pas la meilleure série du moment et pourtant elle cartonne assez fort. Soyons clairs, l'adaptation vidéoludique est réservée aux seuls fanatiques de la version sur petit écran, les autres risquant de se montrer bien moins indulgents face aux nombreux défauts du jeu. Tout d'abord, c'est laid. Hmm, non, je suis gentil, c'est atroce.
Pour situer le truc, visuellement, on est face à une sorte de sous-Fahrenheit (qui n'était déjà pas transcendant sur ce point) qui aurait été réalisé par trois clochards ouzbeks. Les animations font pitié et les dialogues tendent à prouver que les développeurs ont oublié que la force d'une œuvre télévisuelle se base beaucoup sur le jeu des acteurs. C'est simple, on se croirait dans un (très) mauvais épisode de Derrick. Quant aux enquêtes à proprement parler, on se contente d'amasser des indices, d'écouter des avis d'experts ou de questionner des témoins. C'est ultra-linéaire pour ne pas dire profondément chiant. Remarquez, on a quand même droit aux véritables voix françaises et même aux légendaires petits jingles parsemant les épisodes, mais en dehors de ça, rien de terrible. Pour couronner le tout, l'interface est très pénible et le PDA servant à concentrer toutes les infos ou à naviguer de lieu en lieu s'avère particulièrement lourd à l'utilisation. Bref, à part les fanboys aveugles, il y a peu de chance que ce jeu intéresse les individus normalement constitués.

Yavin

+ Franchement ? Je ne sais pas − Très moche − Animations catastrophiques − Plus linéaire, tu meurs

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	4	2

PUBLIC AVERTI · INTERNET 4 · LOCAL 4

CONFIG MINIMUM CPU 1.6 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR 2K Games
DÉVELOPPEUR Firefly Studios/Angleterre
TEXTE ET VOIX en français



« Optic deux miiiiille ! »

FINIES, LES BATAILLES HISTORIQUES, LA MODE EST À L'HÉROÏQUE FANTAISIE ! DES DRAGONS CRAMENT DES VAMPIRES ET DES LOUPS-GAROUS DÉCAPITENT ALLÈGREMENT DES MAGICIENS. TOUT EN FINESSE, STRONGHOLD : LEGENDS SE MET AU GOÛT DU JOUR.

Pour être franc, je n'ai jamais été très fan de la série des Stronghold. Le premier arrivait avec un concept sympa, les constructions de forteresses et pas mal de charme, mais le second s'était accompagné d'une belle panoplie de défauts en passant à la 3D. Bon d'accord, l'ambiance Dracula contre héros de la Table Ronde, c'est carrément plus mon truc, alors je veux bien faire un effort. Donc, avec ce nouvel épisode, le Roi Arthur côtoie Siegfried et ses Nibelungen et le comte Vlad Dracul dans trois longues campagnes solos. Dans le rôle de ces héros légendaires, on reprend les principes de la saga : bâtir sa forteresse, gérer son économie et ses impôts et s'assurer une belle cote de popularité.



Je ne sais pas pourquoi, mais je sens que des paysans vont se faire massacrer bientôt.

Stronghold Legends

LES STRATÈGES DE LA TABLE RONDE

Déjà vu ?

Assez de suspense inutile, car il faut le dire franchement, ce Legends est plutôt raté. Des graphismes datant d'il y a deux ans, une I.A. lamentable et un pathfinding honteux plombent le jeu. Bref, rien n'a changé depuis le deuxième opus. Les développeurs semblent avoir eu la malhonnêteté de nous ressortir le même produit avec des unités fantastiques en plus. Bon d'accord cela veut aussi dire que les bonnes choses, comme le gameplay de gestion, restent identiques. Mais j'aurais très bien pu me passer de la lenteur des déplacements due au poids des armures, par exemple. Quand un fantassin met trois semaines à traverser un quart de la carte, le réalisme, je m'en tamponne. Je croyais qu'on jouait des héros de légende avec des monstres sanguinaires et des affrontements épiques ! Au lieu de ça, on se retrouve avec des tribus de vers de terre qui se frittent un dimanche après-midi. On assiste à des combats sans saveur, frustrants et ennuyeux. Tout ça pour revenir à la construction de défenses pendant des heures afin de créer le château parfait car, heureusement, ce concept fonctionne toujours. Hélas, ce ne sera sûrement plus assez pour convaincre les fans de la série.

June

I'm the king of the world !

Tout n'est pas si noir puisqu'un mode intéressant, le King of the Hill, fait son apparition. Il s'agit là de défendre son château le plus longtemps possible pour marquer des points. La difficulté est élevée et les rebondissements nombreux. Dommage qu'il n'y ait que quatre cartes dispos pour le moment.



Le soleil, la mer, et la bronzette... Rengagez-vous, qu'ils disaient !

Un peu de technique

Entre l'antialiasing, les ombres en temps réel et les filtres anisotropiques, il faudra doubler la config' mini si vous voulez tous ces détails à fond. Enfin, même avec tout ça, la qualité graphique de ce soft ne vole pas très haut alors ne videz pas votre portefeuille pour vous mettre au niveau.

En Deux Mots

Certes, les recettes du succès de la série des Stronghold sont toujours présentes, mais l'affluence des défauts prend le dessus et rend ce Legends décevant et frustrant. Mieux vaut se remettre au premier.

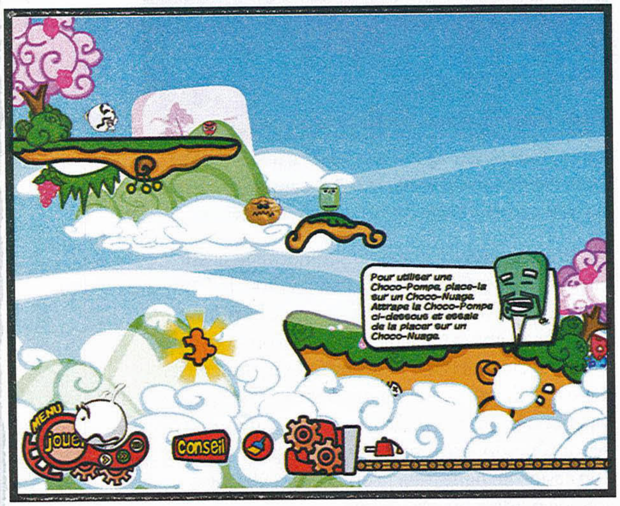
- \+ Le mode Roi de la Colline
- \+ Les unités fantastiques
- − Aucun charisme
- − Rien n'a vraiment changé

Technique	Artistique	Intérêt
5	4	5

Eets

BIOGRAPHIE DE LA FAIM

DÉJÀ TRAITÉ DANS LA RUBRIQUE INDÉ DU MOIS PASSÉ, REVOILÀ EETS MAINTENANT DISPO DANS UNE TOUTE JOLIE VERSION BOÎTE. ALORS, ON L'OUVRE ?



Choco-pompe, choco-nuage... non ce n'est pas que pour les enfants.

On l'a déjà répété à maintes reprises, tous les développeurs indépendants ne passent pas leur vie au fond d'un garage à tenter de réinventer la roue et c'est tant mieux. Certains ont bien compris que de vieux concepts peuvent être remis au goût du jour et c'est le cas des petits gars derrière ce délicieux Eets. Mélange avoué de Lemmings et d'Incredible Machine – deux titres légendaires du début des années 90 – ce jeu-là parvient sans peine à convaincre tant son concept simplissime scotche le joueur devant l'écran pour de nombreuses heures. Mais si vous avez découvert le jeu vidéo il y a moins de dix ans, tout cela ne vous avance pas beaucoup. Alors revenons deux minutes sur le concept : chaque niveau se présente sous la forme d'un tableau dans lequel une créature débile avance connement sans se poser de questions. Bien sûr, des pièges sont disséminés un peu partout et si vous ne faites rien, l'abruti de service gambade alors vers une mort certaine. Cela se traduit généralement par une chute lorsqu'il arrive au bord d'une plate-forme, car il ne lui viendra évidemment pas à l'esprit d'effectuer un simple demi-tour sans y être incité. Pour le sauver, on dispose, à chaque niveau, de divers moyens sous forme de petites créatures à placer dans le tableau et que notre héros se fera un plaisir d'avaler d'un grand coup de mâchoires. Ces bestioles lui conféreront alors différents pouvoirs afin de s'extirper de situations périlleuses.



Tiens, mange

Concrètement, une partie typique se présente de la manière suivante : on dispose les bidules à différents endroits et, une fois que l'on juge la mise en place judicieuse, on regarde notre bonhomme évoluer du point de départ au point d'arrivée. Oui, c'est tout, mais n'allez pas pour autant croire que ça soit si simple, car les traquenards sont nombreux et ne font que gagner en fourberie au fur et à mesure de la progression. Si, au début, il est aisé de résoudre les tableaux avec deux babioles et trois grammes de jugeote, c'est une autre paire de manches après quelques dizaines de niveaux. Il faudra aussi parfois agir pendant la partie en cliquant sur, par exemple, une baleine afin qu'elle ouvre la gueule et avale le héros avant de le recracher vers une plate-forme située en hauteur. Certains puzzles demandent pas mal de concentration pour trouver le bon timing et j'en connais quelques-uns qui en arriveront vite à balancer leur souris contre le mur. Pour autant, une aide est intégrée et propose, en dernier recours, de donner la solution aux plus couards d'entre vous. Et avec ses 120 niveaux d'origine en sus des 300 disponibles gratuitement sur Internet, il y a de quoi faire ! D'autant qu'on pourra en créer soi-même grâce à l'éditeur.

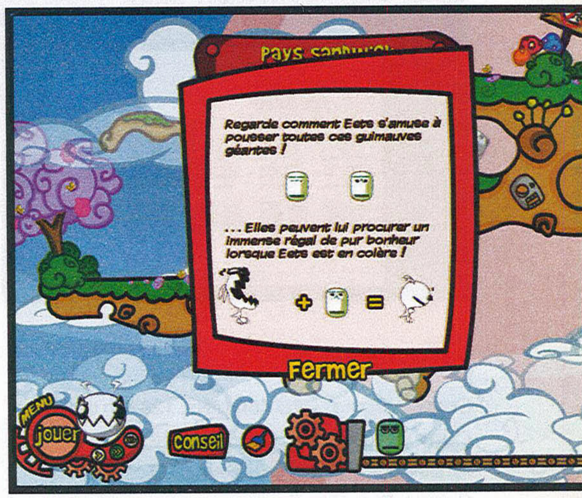
Yavin



Les baleines avalent notre héros et le recrachent vers le haut. Logique, non ?

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Mindscape
DÉVELOPPEUR Klei Entertainment/Canada
TEXTE ET VOIX en français



Une aide « pas à pas » nous prend en main dès le départ.

Un peu de technique

O.K., mais alors juste un peu hein.

En Deux Mots

Mignon, fun et parfait pour des joueurs de tous les âges, Eets mérite clairement qu'on y claque une petite vingtaine d'euros.

- \+ Un excellent concept
- \+ Durée de vie quasi infinie
- − Les graphismes mignons, mais un peu désuets

Note	
6	Technique
7	Artistique
7	Intérêt

Poker Academy Pro 2

BLUFF UN POIL TROP CHER

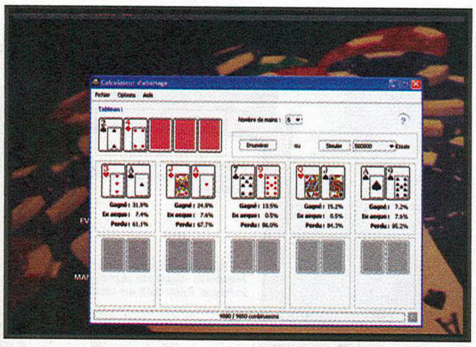
CONFIG MINIMUM CPU 800 GHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Anuman Interactive **DÉVELOPPEUR** BioTools Inc/Canada **TEXTE** en français **ET VOIX** -

LE POKER AVAIT RÉUSSI À ME RÉCONCILIER AVEC PATRICK BRUEL. POURQUOI A-T-IL FALLU QU'IL SORTE UN NOUVEAU DISQUE ?!



Ah, ah, l'adversaire va au tapis avec sa paire d'as ! Se basant sur les pures stats, l'I.A. me conseillait de jeter ma main. Je vais t'apprendre le poker moi, gamin !

Le Texas Hold'em, c'est la grande mode du moment sous l'impulsion d'une émission de télé pas mal faite du tout. Je ne peux pas faire de pub, mais c'est le vendredi sur une chaîne qui commence par C et finit par +, animée par Patrick Bruel, ancien champion du monde, oui Madame. Pour ceux qui ne connaissent pas cette variante du poker, le concept est assez simple : deux cartes à soi, cinq autres distribuées progressivement au milieu pour tous les joueurs. Mixez le hasard, le bluff, le culot et la science du jeu et vous obtenez un cocktail redoutable et des milliers d'accros qui se ruinent sur le Net. Et ce Poker Academy Pro alors ? Ma foi, très bien, sauf justement au niveau du porte-monnaie. Le soft se divise en trois volets. Une partie apprentissage solo où l'on est conseillé à chaque coup de façon relativement efficace, même si l'I.A. a du mal avec le bluff. La partie pro offre plusieurs outils qui servent à calculer tout un tas de probabilités et à apprendre à distinguer une belle main d'une main foireuse. Enfin, la partie online propose de vous faire entrer dans le grand bain en participant à des tournois pour le fun ou pour des vrais sous. Tout est fait pour vous y amener, d'une part parce qu'affronter d'autres joueurs c'est autrement mieux, même pour s'initier, mais aussi surtout parce qu'à partir de là l'éditeur touche sur les dollars investis. Et c'est ici que le bât blesse. Poker Academy est très bien fait, mais on trouve de nombreux logiciels tout aussi propres gratuitement sur le Net. Les outils de stats n'intéresseront que les super accros, et encore. Donc, payer de trente à plus de soixante-dix euros selon la version pour accéder à un casino en ligne, moi je dis : gardez vos sous, vous en perdrez bien assez vite.



Nedd

+ L'I.A. très performante dans le jeu solo **+** L'interface sobre, mais claire **−** Trop cher pour ce que c'est

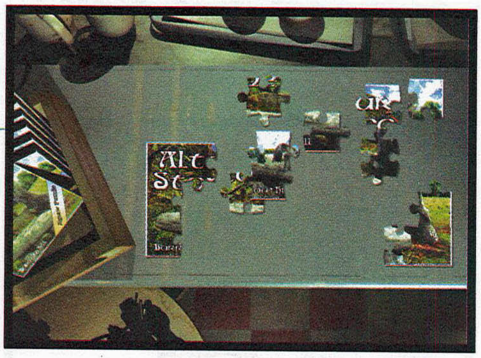
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	6	5

Barrow Hill

CONFIG MINIMUM CPU 450 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo **ÉDITEUR** Lighthouse Interactive **DÉVELOPPEUR** Shadow Tor Studios/Grande-Bretagne **TEXTE ET VOIX** en français

INSONDABLE ENNUI

ON AVAIT EU DES INDICES DANS LA BÊTA, ET ÇA SE CONFIRME : BARROW HILL EST HORRIBLE. MAIS PAS FORCÉMENT DANS LE SENS VOULU PAR SES DÉVELOPPEURS.



Une équipe d'archéologues disparus, des pierres façon Stonehenge, une bourgade mystérieuse où il se passe probablement des trucs pas catholiques… Pas de doute, le décor est planté pour une bonne série Z. Sauf qu'ici, on a plus envie de bâiller que de hurler. Il y a tellement de raisons de crier au scandale que je ne sais même pas par où commencer. Déjà, le jeu s'ouvre sur une vidéo supposée « vous plonger dans l'ambiance »… Soit, mais je ne sais pas si c'est la qualité pourrie (digne d'un téléphone portable d'il y a 10 ans), ou tout simplement la réalisation pathétique, toujours est-il que dès les premières minutes, on frissonne déjà. De honte…

ZzZzZzZzZzZz

Passée cette introduction navrante, la suite n'est guère plus engageante : des images pré-calculées en 800 x 600, d'une laideur invraisemblable, une interface archaïque qui vous oblige parfois à cliquer cinq ou six fois de suite pour vous positionner correctement face à un objet… Et je m'arrête là parce que sinon je vais devenir désobligeant. Je le suis déjà ? Oups, my bad. Non, franchement, je n'ai rien contre le principe du jeu d'aventure « old school » mais il faudrait tout de même veiller à ne pas s'aventurer dans le préhistorique non plus. Bref, on s'amuse presque autant que dans un hall d'aéroport quand on est contraint d'attendre quatre heures avant de décoller et qu'on n'a pas eu la présence d'esprit de recharger son lecteur de DVD portable. Le seul intérêt de Barrow Hill est l'économie qu'il vous fera réaliser en décidant de ne pas l'acheter.

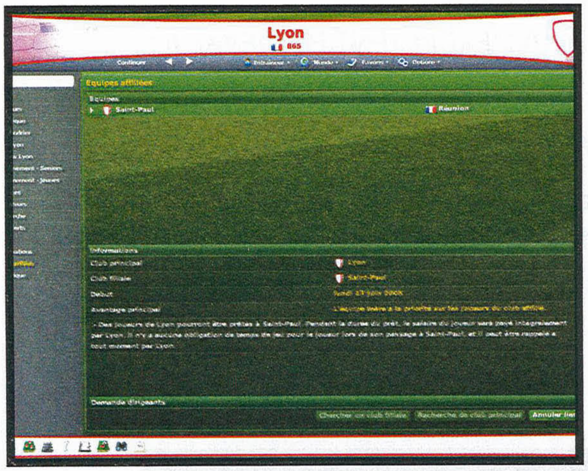


Admirez le jeu d'acteur !

Faskil

+ Euh…
− Moche **−** Soporifique **−** Gameplay d'il y a 10 ans

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
0	1	2



Il est possible de signer un contrat de partenariat avec des clubs, pour s'y approvisionner.

Football Manager 2007

C'EST QUI, LE PATRON ?

D'INNOMBRABLES NUITS BLANCHES, SEUL OU À PLUSIEURS… VOILÀ CE QUE VOUS PROMET FOOTBALL MANAGER. JAMAIS UN JEU DE MANAGEMENT N'AURA ÉTÉ AUSSI PRENANT, AUSSI INTENSE !

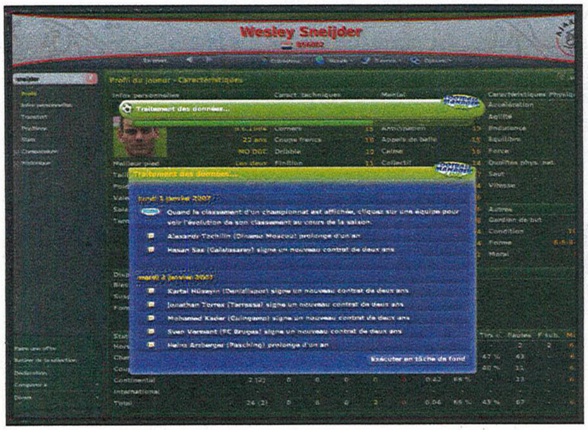
Un jeu de niche, dans le jargon des testeurs, c'est un titre destiné à un nombre de joueurs restreints, pour ne pas dire marginaux… Et quoi que l'on en pense, notamment en se référant à ses chiffres de vente, Football Manager n'en fait pas partie. En effet, les fans sont chaque année plus nombreux. Et avec une version 2007 proche de la perfection, plus riche et plus complète que les précédentes, le phénomène n'est pas près de s'arrêter. Pour être franc, nous avons un moment pensé à lui attribuer la note suprême : 10 ! Mais sa trop grande austérité – surtout quand on le compare à LFP Manager 2007 – en a fait un titre encore perfectible. Du moins dans la forme, car le fond ne souffre d'aucun défaut. La base de données est énorme (des dizaines de pays, des centaines de divisions, des milliers de joueurs) et en tout point fidèle à la réalité (grâce au concours des fans qui « supervisent » les clubs de leur région).

Cent nouveautés, rien que ça !

D'une richesse incroyable depuis quelques années déjà, Football Manager 2007 vous offre des possibilités encore plus nombreuses. Sports Interactive, à qui l'on doit ce bijou, annonce cette année cent nouveautés ! Cent. Nouveautés ! Impossible de les lister, donc, mais en voici quelques-unes. Tout d'abord, en commençant une partie, vous pouvez indiquer votre niveau, histoire de ne pas débuter dans la peau d'un illustre inconnu et de susciter l'incompréhension des supporters. Mais soyez prudent, car si votre renommée est mondiale, ils n'en seront que plus exigeants. Le profil des recruteurs a été étoffé (pays de référence, données personnelles) et leur compte-rendu sur un joueur s'avère de plus en plus complet. Les rapports avec vos joueurs sont aussi devenus plus complexes. Pour gagner leur confiance, vous pouvez notamment leur demander conseil. Pour engager un collègue de son ancien club par exemple, ou un coéquipier en sélection. Quant à l'habillage, il a également été soigné, avec les photos et statistiques des sportifs concernés, affichées dans les messages dont le programme vous abreuve. Enfin, les contacts avec la presse ont gagné en importance. Réponses par médias interposés, déclarations des joueurs, etc. Et ce n'est que la partie visible de l'iceberg. À vous de découvrir tous les petits détails qui rendent ce titre absolument génial. Incontournable, même ! (ndFumble : C'est qu'il me donnerait presque envie d'essayer, le bougre. Non… le sport, c'est le mal.)

Socrates

Les temps de chargement sont de plus en plus courts. Et vous pouvez continuer à naviguer…



Un peu de technique

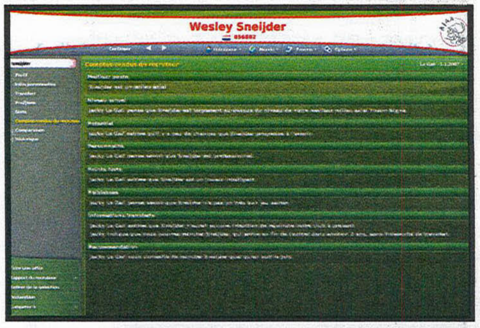
Plus votre bécane en a sous le capot, notamment en termes de mémoire vive et plus vous pourrez profiter des richesses de ce titre. Taille de la base de données, nombre de championnats jouables… Le tout, sans que les temps de chargement ne deviennent insupportables !

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 800 GHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR Sports Interactive/Grande-Bretagne
TEXTE en français **ET VOIX** -



Vous pouvez débuter en tant que chômeur ou laisser le hasard choisir votre club. Surprise !



En Deux Mots

FOOTBALL MANAGER RESTE LA RÉFÉRENCE DES JEUX DE MANAGEMENT, MALGRÉ LE RÉVEIL DE LFP MANAGER. PROFONDEUR, ERGONOMIE, RICHESSE, RÉALISME, INNOVATIONS… ET ON NOUS PROMET ENCORE DE BELLES SURPRISES, L'AN PROCHAIN !

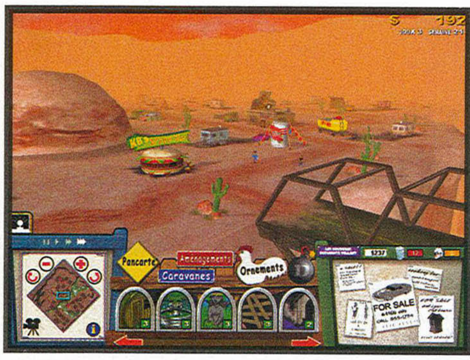
+ Une base de données réaliste
+ Pas moins de cent nouveautés
+ Un modèle d'ergonomie…
– Une trop grande austérité

10 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT

Camping Tycoon

À PROSCRIRE

TOUT SE PAYE. CE MOIS-CI, J'AI EU DROIT À L'EXCELLENT MEDIEVAL II : TOTAL WAR, MAIS À UNE CONDITION : ME COLTINER AUSSI CAMPING TYCOON. LA JOIE DES OFFRES GROUPÉES...



On doit construire sur des emplacements imposés, assez peu nombreux. Enfin, ce n'est pas très grave vu que vous n'y jouerez pas.

CONFIG MINIMUM CPU 450 GHz, 64 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR Incagold/Grande-Bretagne
TEXTE en français **ET VOIX** -

Les bacs promotionnels des supermarchés sont pleins de jeux de gestion. Bientôt vous y trouverez Camping Tycoon. Autant on peut parfois avoir de bonnes surprises, autant, même à deux euros, je vous interdis formellement d'acheter ce titre. Déjà, parce qu'il y a d'emblée tromperie sur la marchandise. A priori, chez l'éditeur, soit on est de très mauvaise foi, soit on n'a pas vu le jeu tourner. Contrairement à tout ce qu'indiquent le packaging et la promo, Camping Tycoon ne propose pas de gérer un complexe touristique en bord de mer. Vous incarnez un promoteur véreux qui construit des camps de caravanes insalubres pour arnaquer les pauvres. C'est bien connu, les gens de basse extraction ne se sentent bien que dans la crasse. Il s'agit donc de disposer des décorations style tas d'ordures, piles de pneus et carcasses de voitures. Oui, c'est sympathique. Techniquement rien à signaler, le moteur date d'il y a cinq ans, donc c'est moche, mais super fluide. Artistiquement, c'est de mauvais goût, mais c'est fait exprès. Dans l'esprit, Camping Tycoon est assez nauséabond... Ah non, pardon, c'est de l'humour. Les missions sont à prendre au vingtième degré, puisqu'il s'agit d'arnaquer tout le monde, genre « vendez vite ces mobile homes aux prolos, ils sont sur un terrain inondable ! ». Tordant, hein ? Cerise sur l'étron, le traducteur n'a bossé qu'à moitié. Alors, ne tournons pas autour du pot plus longtemps : c'est moche, c'est pas drôle et ça n'a aucun intérêt ludique. Passez votre chemin !

Nedd

+ Deux ou trois blagues rigolotes
− Techniquement insultant pour votre PC
− Artistiquement insultant pour vos yeux
− « Jouabilitivement » (si, ça se dit !) insultant pour vos neurones

4	3	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



The Secret of Atlantis L'héritage sacré

FOIR'FOUILLE

QUAND DES ANCIENS DE CRYO SE METTENT EN TÊTE DE RENOUER AVEC LE JEU D'AVENTURE, ÇA DONNE SECRET OF ATLANTIS. L'OCCASION DE VOIR S'ILS ONT RÉUSSI À SE DÉFAIRE DE LEURS VIEUX DÉMONS. CE N'EST PAS GAGNÉ...

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Nobilis
DÉVELOPPEUR Atlantis Interactive Entertainment/France
TEXTE ET VOIX en français



Non seulement il est moche, mais on est obligé de lui parler à plusieurs reprises.

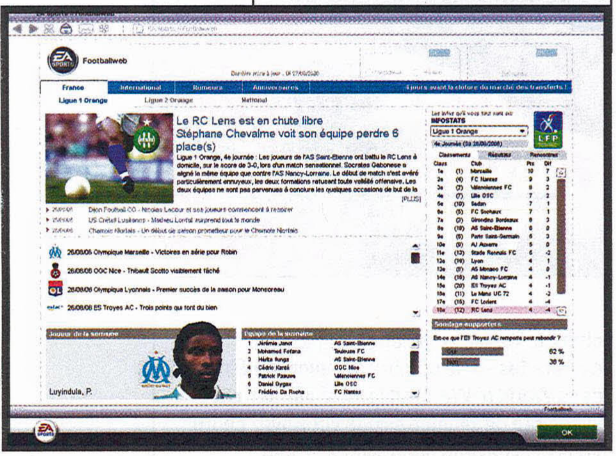
Si j'étais scénariste et que je ne savais pas quoi inventer comme histoire, j'irais piocher dans les vieux mythes. Tenez, l'Atlantide par exemple, un vrai classique susceptible de plaire au plus grand nombre. Et puis je ne me creuserais pas trop la tête en développant un jeu d'aventure entièrement basé sur une quête d'objets divers à utiliser un peu partout, avec un semblant de logique, mais en restant assez abscons pour énerver (et frustrer) le joueur. Ce n'est pas grave que le concept soit éculé depuis dix ans, ça marche toujours ! Et que je t'oblige à utiliser le cendrier pour casser la vitre dissimulant un marteau afin de prendre celui-ci pour faire tomber un tuyau défectueux et le remplacer. Du coup, pas besoin d'écrire une histoire complexe avec des intrigues habiles, non, je peux passer mon temps à faire cavaler le joueur d'un bout à l'autre d'un gros Zeppelin, ça rallongera d'autant plus la durée de vie ! Bon, si je le présente de cette manière, ça ne fait pas très envie, c'est sûr. On pourrait même croire à un délire de mon imagination. Raté : c'est exactement comme ça dans Secret of Atlantis. Alors O.K. il y a un public pour ce genre un peu désuet, mais là on frise l'indécence quand, en plus d'être soporifique, le jeu s'avère également moche à en hurler à la mort. Et encore, je ne vous ai pas parlé des musiques crispantes à souhait ni de l'interfa... ah, tiens, non, elle n'est pas trop pourrie, l'interface, c'est déjà une bonne chose. Si seulement l'ambiance rattrapait le tout, mais même les cinématiques censées plonger le joueur dans l'aventure sont à se pendre, avec des persos au visage aussi avenant qu'une pierre tombale. Bref, à moins de vouloir écumer la totalité des titres du genre, vous pouvez éviter celui-là, vous n'y perdrez vraiment pas grand-chose.

Yavin

+ Tourne sur une toute petite config
− Graphismes indécents
− On s'ennuie comme un rat mort

5	4	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

On se croirait vraiment sur Internet : il y a même un sondage inutile !





Le système de retransmissions des matchs est convaincant. Et on peut incarner un joueur !

LFP Manager 07

JOKER DE LUXE !

À LA TRAÎNE DEPUIS QUELQUES ANNÉES, ELECTRONIC ARTS A MIS TOUT EN ŒUVRE POUR COMBLER SON RETARD SUR LA CONCURRENCE… ET IL Y EST PARVENU !

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE ET VOIX en français

Il y a parfois du bon dans les séparations… Rassurez-vous, je ne vais pas vous parler de mon dernier fiasco sentimental, ce n'est ni le lieu ni le propos, mais plutôt de la scission survenue il y a deux ans au sein du studio à l'origine de LFP Manager. Quand ce jeu de management sortait sur toutes les plates-formes, la version PC était calquée sur la version console. Si cette dernière répondait aux attentes des joueurs, la première – en tout point identique – était un peu light aux yeux des « PCistes ». Aujourd'hui, ce n'est plus le cas. Les développeurs, du moins ceux qui nous intéressent ici, peuvent désormais laisser libre cours à leur imagination sans se soucier de la technique et des limites qu'elle impose. À présent, si Football Manager 2007 semble toujours avoir une longueur d'avance sur ses concurrents, l'écart se réduit. Il est infime avec LFP Manager 2007. Ce dernier pourrait même trouver son public, de par son accessibilité, un habillage plus sexy et ses quelques idées géniales.

LFP-FM ? Un choc de titans !

La navigation, maître mot de ce type de jeux, est un modèle du genre. Pour ne pas déstabiliser les joueurs, les développeurs se sont inspirés des pages Internet, dont tout le monde est familier de nos jours. Et puis, les innovations sont nombreuses cette année. Passons sur la possibilité de draguer une fille, de l'épouser, de lui faire un gosse… Ce côté « Sims » est ridicule et sans intérêt. Attardons-nous sur les vrais points forts du jeu qui ne se limite plus à l'habillage. Lui qui paraissait un peu creux il y a quelques années, LFP Manager 07 a aujourd'hui du corps, avec une base de données exceptionnelle (50 pays, avec leurs principales divisions et tous les clubs qui les composent) et des fiches de joueurs détaillés (taille, poids, aptitudes, etc.). Quant aux matchs, ils sont visibles via un moteur allégé de FIFA, tout en 3D. Les fans apprécieront, d'autant que l'on peut diriger un joueur – pad en main – de la première à la dernière minute. Une sacrée innovation, même si le gameplay est simpliste (passe, tacle, centre et tir) et que ce n'est pas le but d'un jeu de management. LFP Manager 2007 n'en demeure pas moins un excellent titre, capable de suivre le rythme imprimé par Football Manager depuis des années. Il semble même en mesure de le surclasser dans un avenir proche…

Socrates

Un peu de technique

Si la configuration minimale est loin d'être exubérante pour ce jeu, (processeur à 1,3 GHz et 512 Mo de RAM), LFP Manager 2007 est gourmand en termes d'espace. Avant l'installation, il faudra vous assurer d'avoir au moins 2 Go 7 de libre sur votre disque. Sans compter les sauvegardes !

Les fiches des joueurs sont de plus en plus détaillées : taille, poids… Il y a même des photos !





En Deux Mots

LFP Manager 2007 fait non seulement peau neuve, mais il a aussi pris de l'ampleur et surtout gagné en profondeur… Une bonne surprise pour tous les fans de jeux de management !

- + Un habillage somptueux
- + Une base de données énorme
- – L'absence de jeu online…
- – Le côté « Sims », ridicule !

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

Quoi de Neuf

par la rédaction

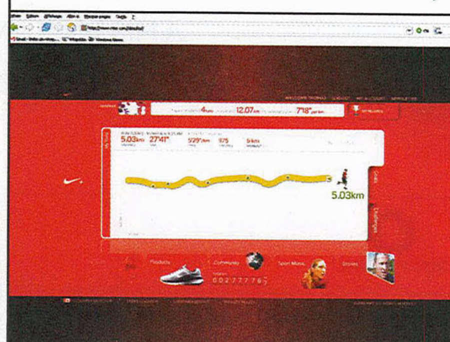




Sport Kit Nike + iPod

Ami lecteur, ne mentez pas : vous l'entendez. Cette petite voix qui vous implore tard le soir, quand vos avant-bras sont douloureux à force d'avoir cliqué toute la journée. Elle vous dit : « Rappelle-toi. Avant, tu bougeais tout ton corps. Pas simplement tes dix doigts. Tu faisais du sport. Même que tu aimais ça... ». Eh bien, sachez que Apple et Nike, deux sociétés qui vous ont certainement déjà fait dépenser beaucoup trop d'argent, se sont associées pour déloger définitivement la petite voix qui est dans votre tête pour la remplacer par une autre, masculine ou féminine, qui vous accompagnera pendant vos séances de jogging. D'abord, il vous faut un iPod Nano. Donc 159 euros minimum, pour la version 2 Go. Ensuite le kit Nike+iPod, soit un petit capteur qui se place sur la chaussure de sport, et un récepteur qui se branche dans le dock du Nano, pour la somme mirobolante de 30 euros. Si vous le souhaitez, vous pouvez acheter des pompes de running Nike+ à 100 euros la paire. Elles contiennent un petit logement spécialement conçu pour accueillir le capteur. Maintenant, éteignez votre PC et mettez un short. Dans le menu Nike+iPod du Nano, lancez la séance d'entraînement. Montez le son et bougez vos muscles : le kit veille. Il vous dit depuis combien de temps vous courez, quelle distance vous avez parcourue et vous donne même une estimation des calories brûlées. Quand vous voulez faire une perf', lancez la powersong : LA chanson qui donne envie de courir comme un dératé (suggestion perso : Toxic de Britney Spears. Mais vous faites ce que vous voulez, hein...) De retour à la maison, synchronisez le Nano avec iTunes (désolé C_Wiz). Le soft donne un récapitulatif de votre séance. Maintenant que vous avez officiellement repris le sport, créez un compte sur nikeplus.com. Associé à iTunes, qui uploade toutes les infos, il affichera le récapitulatif détaillé de toutes ses séances. Vous pourrez alors montrer vos performances à tous vos amis sédentaires, et frimer un brin. Mais attention, s'ils achètent aussi un kit Nike+iPod, ils vont vous lancer des défis en ligne, que vous devrez relever. Et voilà, votre vie a changé. Vous ne challengerez plus vos camarades sur le nombre de points d'XP récoltés dans World of Warcraft le mois dernier, mais sur le nombre de kilomètres que vous avez couru. Vous êtes devenu beau, svelte et sain. Les joggeuses viennent vous voir, et vous demandent de les aider à faire leurs étirements. Maintenant, achetez un aspirateur sans sac Dyson. Vous pourrez ainsi faire taire la deuxième petite voix : celle qui dit de faire le ménage.

FABRICANT : NIKE & APPLE
SITE WEB : **HTTP://WWW.NIKE.COM/NIKEPLUS**
PRIX : ENVIRON 30 EUROS



Rallye GT Force Feedback Pro Clutch Edition

Nouveau levier de vitesse, trois pédales, cinq axes progressifs et des tonnes de réglages, le dernier volant Thrusmaster a beau donner son maximum, on a encore le G25 de Logitech en première place sur notre liste de Noël. Mais vendu plus de deux fois et demie moins cher quand même, on lui pardonne plus de choses. À commencer par la légèreté du bloc pédale et le sentiment de fragilité de l'ensemble, notamment du levier de vitesse (fixe...) et de l'attache volant. Par contre, il a été

reconnu automatiquement, et Yavin de passage sur Paris a été séduit par sa prise en main. Le retour de force est très bon et ce RGT FFB Pro Clutch Edition réagit très efficacement sur LFS. Bref rien d'aussi exceptionnel que la Rolls du fabriquant suisse mais un bilan plutôt positif à ce prix, sauf si vous conduisez comme une brute.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : **www.thrustmaster.com**
Prix : Environ 130 euros



Pinnacle Soundbridge Radio

Ma grand-mère avait la même. D'ailleurs, on a tous eu la même : la bonne vieille radio FM noire de Philips, à laquelle ressemble beaucoup le Pinnacle Soundbridge Radio. Enfin « Pinnacle », façon de parler, puisque la marque s'est contentée d'importer un appareil fabriqué par Roku, et de mettre un autocollant dessus. C'est à la fois un réveil matin, une radio AM/FM/Web et un lecteur audio Wi-Fi. En clair, la bestiole diffuse toute la musique de votre ordinateur, Mac ou PC, à l'exception des chansons achetées sur iTunes. Et ça marche rudement bien. Vous naviguez très facilement dans votre bibliothèque grâce à la télécommande, enclenchez la radio en un rien de temps, et surfez sur les radios Web. Et – ô bonheur – il y a même un bouton Snooze, la fameuse touche qu'on défonce tous les matins pendant une bonne heure juste pour dormir neuf minutes de plus. Bref, côté fonctionnalités, c'est quasiment irréprochable. Et le pire c'est que ça sonne méchamment bien ! À moins de trois mètres de l'appareil, c'est certes pas terrible, mais c'est normal : l'appareil n'est pas fait pour sonoriser une pièce entière. Reste deux petits reproches : 1) C'est unidirectionnel. Impossible de faire le DJ à partir de son ordi. 2) C'est 400 euros. Ouch ! Cela dit, il faut relativiser. Un iPod Hi-Fi, ça fait trois fois rien, et ça coûte 350 euros...

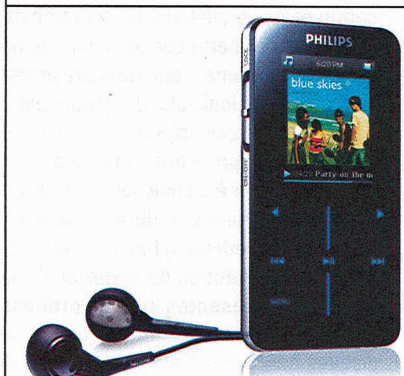


Fabricant : Pinnacle
Site Web : **www.pinnaclesys.com**
Prix : Environ 400 euros

Philips GoGear SA9200

Lorsqu'on le découvre dans sa boîte, le GoGear a fière allure. D'une taille comparable au nouveau Nano d'Apple, il fait lui aussi moins de 50 grammes. Tout de noir vêtu, avec sa « grande » interface tactile rétro éclairée de bleu, il est vraiment sexy. La prise en main est extrêmement simple, la zone tactile nécessite juste un peu d'adaptation, notamment pour se faire au défilement. Mais l'expérience s'avère très concluante. Ce GoGear fait 2 Go, et il est livré chargé, autant en énergie qu'en musique (une dizaine de titres), pas bête. Les écouteurs sont de très bonne qualité, ce qui est rare. Le son est quant à lui excellent. D'une autonomie de 14 heures, le GoGear permet lui aussi d'avoir les pochettes de ses albums et donc de regarder des photos. Parmi nos regrets, notons l'absence de la radio pourtant annoncée au lancement de l'appareil et surtout la compatibilité PlayForSure qui l'enchaîne sans alternative à Windows Media Player. Au final un très bon lecteur flash, mais trop cher pour offrir une vraie alternative.

Fabricant : Philips
Site Web : **www.philips.fr**
Prix : Environ 170 euros





Wallet 2.0

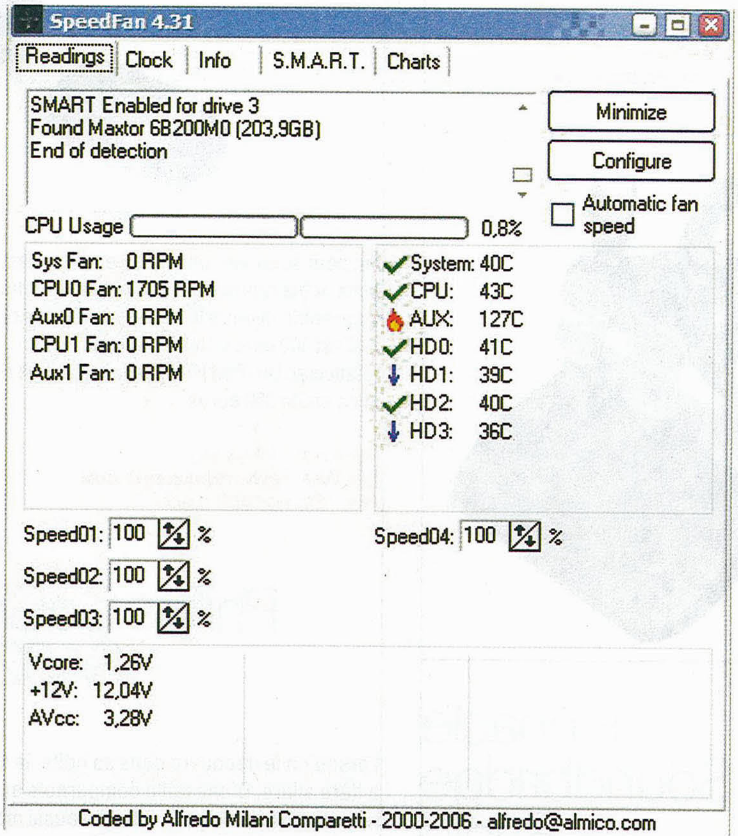
Tout le Web ou presque semblant ne parler que du Web 2.0, Steve Gates (rien à voir avec Bill) a eu l'idée d'un portefeuille à onglets. Entièrement en silicone, il contient cinq compartiments : pièces, billets, cartes de crédit, pièces d'identité et dépotoir pour le reste. Steve prévoit même d'autres compartiments à l'avenir. Pour le moment cinq couleurs sont disponibles et si ce n'est pas le portefeuille le plus fin ou le plus classe du monde, c'est l'un des plus pratiques. À noter qu'il développe aussi le même principe pour faire sa valise…

Fabricant : Aeroportz
Site Web : **www.aeroportz.com**
Prix : Environ 25 euros

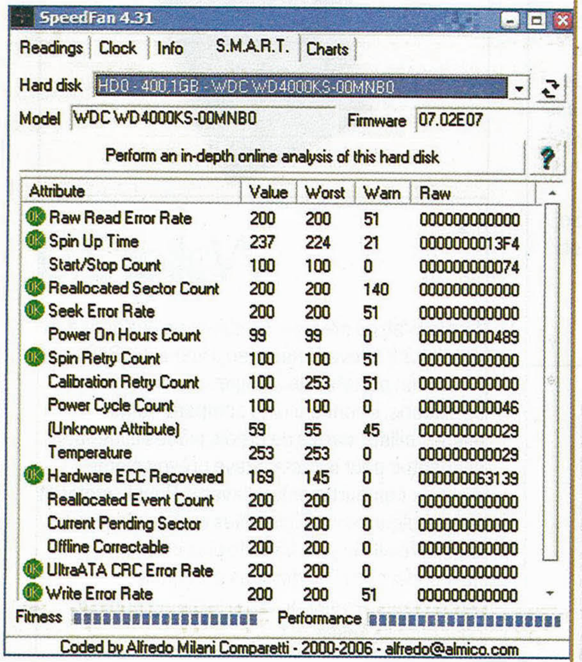
DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

L'amour ne dure que trois ans, c'est ce que l'on dit. Petit à petit, je commence à croire cette théorie fumeuse. C'est qu'à force de voir mes relations avec les lecteurs multimédia passer les unes après les autres, je me dis qu'il est temps de seller ma monture et de repartir à l'aventure. iTunes, comme le disait Cali, je m'en vais !



127° ? C'est aussi ça les cartes mère bêta, aucun logiciel n'arrive à s'en servir.

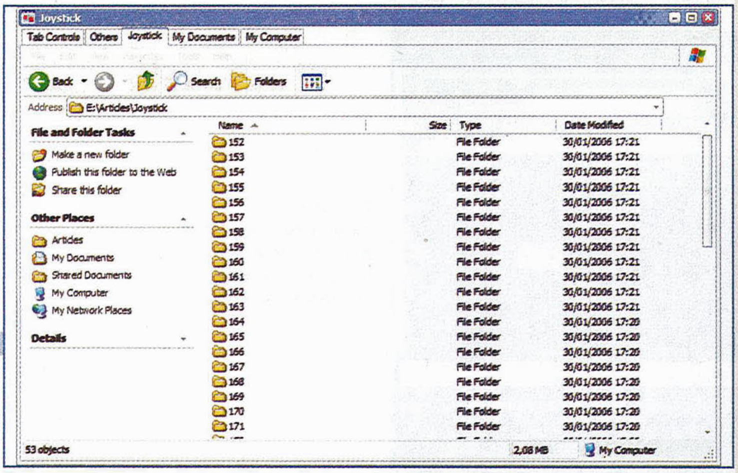


Autre fonctionnalité bien utile, l'analyse SMART des disques durs qui permet de détecter les problèmes et d'éviter les crashs sauvages.

SpeedFan

J'essaye de me retenir chaque mois de vous présenter des petits logiciels indispensables pour mieux utiliser votre matos. Parce qu'ici c'est la rubrique Utilitaires et que c'est un peu ma récréation. Un moment d'évasion où j'oublie les bios qui suintent, les cartes mère en carton et les ventilateurs qui font trop de bruit. Un instant de liberté que je m'octroie, une fois n'est pas coutume, pour vous présenter deux petits bouts de logiciels. Qui répondent à deux des questions que vous me posez le plus fréquemment. La première consiste à trouver un outil pour veiller à ce que son matériel chéri ne parte pas en fumée. À défaut d'utiliser votre nez, voici SpeedFan. Il fait à peu près tout en matière de détection de matériel. Il trouvera les sondes présentes sur vos processeurs, votre carte mère et même celles de vos disques durs. Vous pourrez ainsi les surveiller, créer des alertes, bref, vous assurer que tout va bien. Il tire son nom de sa capacité à contrôler la vitesse des ventilateurs L'interface est rustre, loin du bien beau MBM (Motherboard Monitor) qui fut la référence en son temps mais qui n'est plus mis à jour. Un deuxième petit utilitaire est disponible sur son site Web : Program to attempt to set AAM on hard disks that support it 1.01. Il permet comme son nom l'indique d'activer la gestion acoustique de vos disques durs. En clair, leur faire faire moins de bruit. C'est en version bêta et on lui demanderait juste de pouvoir régler un peu plus finement les paramètres. Allez, pour une prochaine version…

- **VERSION : 4.31**
- **ÉDITEUR : Alfredo Milani Comparetti**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.almico.com/speedfan.php**



JediWindowDock

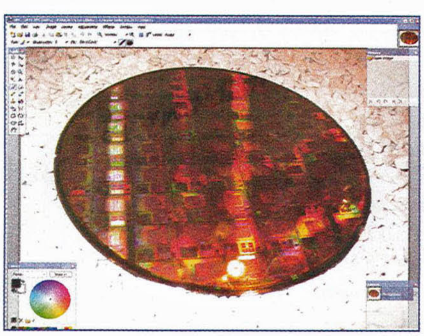
- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : An App A Day
- LICENCE : Freeware
- URL : www.anappaday.com/

Voilà un tout petit bout d'application qui peut pourtant rendre bien des services. Il permet de regrouper plusieurs fenêtres en une seule, on se déplace alors de l'une à l'autre par une série d'onglets, un peu comme la navigation sous Firefox. Très pratique pour regrouper ses connexions distantes (PuTTy avec des onglets, le rêve), ses fenêtres d'explorateur et même ses conversations de messagerie instantanée. Issu du projet An App A Day qui, comme son nom l'indique, produit un petit utilitaire sympathique par jour, JediDockWindow mériterait d'être étendu avec la possibilité de sauvegarder ou de capturer automatiquement certaines applications (chaque nouvelle conversation MSN viendrait s'y placer, par exemple). Mais je chipote, le tout est gratuit et l'on dispose même du code source si on veut le changer. Oui, un jour, si j'ai le temps…

Paint.NET

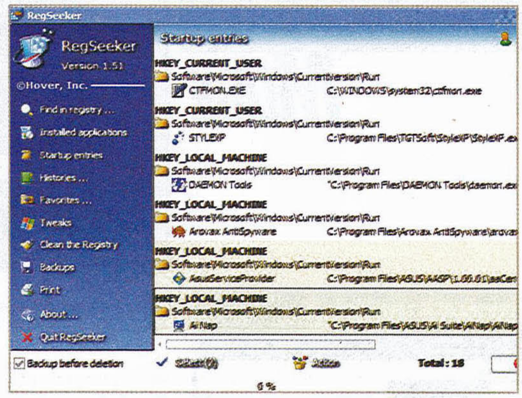
- VERSION : 1.51
- ÉDITEUR : Hover Inc
- LICENCE : Freeware
- URL : www.hoverdesk.net/

Avant toute chose, il faut savoir que Paint.NET est développé en grande partie par des employés de Microsoft. Ah, et il serait également bon de vous dire qu'il s'agit d'un logiciel de dessin/retouche. Un outil censé être cent fois plus puissant que le Paint intégré à Windows (est-ce franchement dur ?) et cent fois moins puissant que Photoshop. Vous n'êtes pas beaucoup plus avancé, mais comme l'outil est gratuit, je vous conseille fortement son téléchargement. Il propose quelques fonctionnalités bien senties pour la retouche de photo comme les niveaux automatiques (pour équilibrer les couleurs de ses clichés) et un anti-yeux rouges qui marche assez bien. Pour le reste c'est assez basique et effectivement, on est très loin de la richesse du logiciel phare d'Adobe. Mais là n'est pas le but : Paint.NET mise tout sur la facilité d'emploi et il faut dire qu'il est réussi sur ce point. L'interface mise également beaucoup sur la transparence, ce qui ne manque pas de cachet. Encore au stade « d'Alpha », la version 3.0 de Paint.NET mérite clairement qu'on s'y intéresse. Surtout pour son prix…



Les palettes semi- transparentes, en voilà une bonne idée qu'Adobe devrait reprendre pour Photoshop…

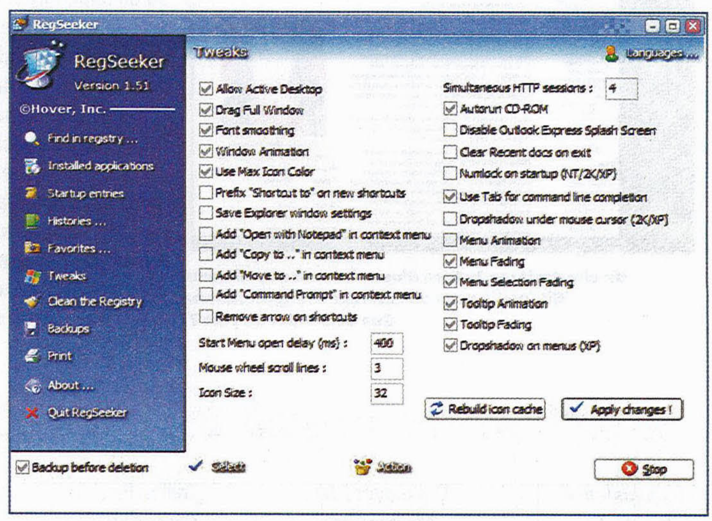
Deux clics suffisent pour supprimer les applications un peu pénibles qui se lancent au démarrage de la machine.



RegSeeker

- VERSION : 1.51
- ÉDITEUR : Hover Inc
- LICENCE : Freeware
- URL : www.hoverdesk.net/

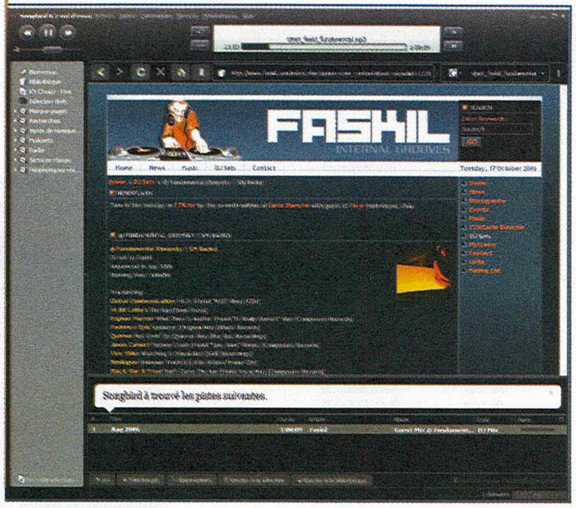
La base de registre de Windows, c'est un peu comme avec la fabrication de la saucisse. Telle quelle, elle se mange et on se moque de savoir comment elle est faite. D'ailleurs, il ne vaudrait mieux pas qu'on le sache trop, sinon on n'en mangerait sans doute pas. Loin de moi l'idée de vouloir vous faire manger de la base de registre, mais il faut avouer que son fonctionnement tient plus de l'empilage de cartes que d'autre chose. Alors quand un petit logiciel essaye de nous aider dans sa compréhension, on ne va pas s'en priver. Je vous avais déjà proposé CrapCleaner, voici donc RegSeeker. Il utilise une approche un peu différente : il propose une série de catégories pour lesquelles il va détecter les entrées qui lui semblent invalides. La détection est très rapide et l'option de sauvegarde automatique est toujours la bienvenue. Outre les optimisations, il offre également une petite série de tweaks sympathiques. À essayer.



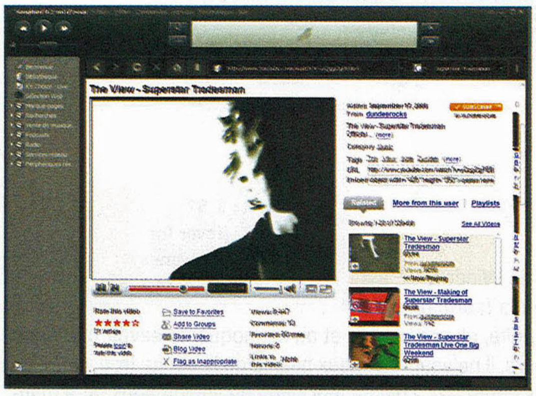
La page de tweaks regorge d'options utiles comme le délai nécessaire à l'affichage des menus.

Des Utilitaires à la Mode

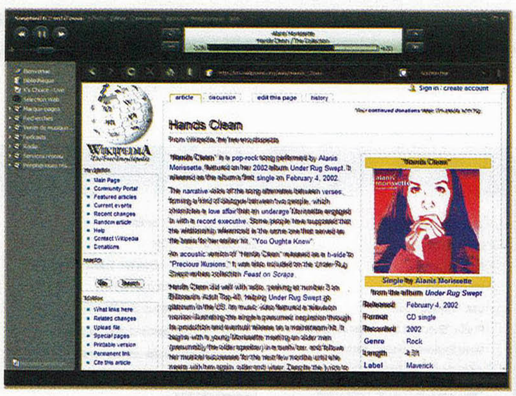
PAR C_WIZ



Détection automatique des MP3 présents dans les pages Web, même celles des copains.



En utilisant les multiples moteurs de recherches préconfigurés, on peut trouver rapidement sa musique préférée.



Un clic droit sur le titre d'une chanson et voilà que Wikipédia nous en explique la signification. Que demander de plus ?

Songbird

Si vous avez lu la rubrique Utilitaires du mois dernier, vous n'aurez pas manqué mon acte de traîtrise envers iTunes, le logiciel que je chérissais pourtant de toute mon âme. Trop c'est trop, la version 7 est calamiteuse avec une consommation mémoire qui peine à dépasser le giga. Et la 7.01 est un poil mieux. Alors que faire ? Croire qu'on peut sauver l'insauvable ? Non, il faut parfois se résigner, apprendre à tourner la page et aller de l'avant. Ça veut donc dire mettre de côté les Winamp et autres Foobar, il n'est pas question de faire un retour en arrière, même si c'est tentant d'aller vers ce que l'on connaît. Ça rassure. Alors non, on va partir explorer des solutions originales. C'est comme cela que je suis tombé sur Songbird. Une description qui fait un peu peur : un lecteur multimédia Web basé sur le moteur de rendu de Firefox. En version 0.2, autant dire qu'il n'en est qu'à ses balbutiements. J'avais voulu de l'aventure, me voilà servi ! Et là, c'est la claque. L'installation commence assez bien, on me propose de télécharger des plugins additionnels comme un importateur de liste de bibliothèques iTunes et un plugin Wikipédia. Soit. Une fois le travail d'import réalisé (septante deux fois plus rapidement que son petit camarade, comme disent les Belges) je me retrouve devant une interface qui n'est pas sans rappeler celle du logiciel d'Apple. En noir, avec quelques traits qui rappellent FireFox, sans que l'on sache trop lesquels. Malgré un chantier assez prononcé, le résultat surprend. Si l'on met de côté la lenteur de la recherche, on se retrouve avec une sorte de clone d'iTunes à peu près fonctionnel. Sauf que ce n'est qu'une infime partie de ce qui rend Songbird si particulier. Sa playlist se transforme instantanément en brouteur Web et vous permet d'aller visiter vos blogs préférés. Il isolera les liens musicaux sur chaque page et vous permettra, d'un « glisser/déposer », de copier les fichiers dans votre bibliothèque. Le concept peut prêter à sourire mais la pratique leur donne raison. On dispose de liens vers une série de moteurs de recherche dédiés à l'audio et à la vidéo, de quoi trouver rapidement du contenu sur le Web. Mais il ne faudrait pas mettre de côté ses qualités intrinsèques. Sa capacité à lire quasiment tous les formats existants d'audio et de vidéo, les Watch Folders, des répertoires dont Songbird surveillera automatiquement le contenu, ajoutant les nouveaux fichiers à la bibliothèque. Ou encore les possibilités de recherche de paroles ou d'informations sur une chanson ou un artiste. Le tout est localisé dans une bonne trentaine de langues, dont le français, et est disponible sous Windows, Mac et Linux. Mieux, les fonctionnalités à venir sont très alléchantes, on notera par exemple de quoi connecter des périphériques de type iPod ou clefs USB, la gravure de CD… Songbird réclame encore un peu de travail, c'est indéniable, mais il a le potentiel de détrôner tout ce qui se fait dans le genre.

- **VERSION : 0.2 RC3**
- **ÉDITEUR : Pioneers of the Inevitable**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.songbirdnest.com**

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
  BSPlayer 2.1
  Media Player Classic 6.4.9.0
  VLC 0.8.5
  Media Portal 0.2.0
- ***Lecteurs audio :***
  iTunes 7.01
  Winamp 5.24
  Foobar 2000 0.9.4b3
  Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders :***
  Outlook 2003
  Mozilla Thunderbird 1.5.0.7
- ***NewsReader :***
  Pan 0.14.2.91
  Newsleecher 3.7
  Xnews 6.1.3
- ***Pagers Internet :***
  Trillian Pro 3.1
  Miranda 0.5.1
  Windows Live Messenger 8
- ***Anti-lourds :***
  Spamihilator 0.9.9.13
  POPFile 0.22.4
  AdAware 1.06
  HijackThis 1.99.2
  Autoruns 8.53
- ***Downloaders :***
  FDM 2.1
  FlashGet 1.72
  WinBITS 1.0
- ***Customisation :***
  Desktop Sidebar 1.05.116
  StyleXP 3.19
  Y'Z Dock 0.8.3
  MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :***
  FlashFXP 3.4
  FileZilla 2.2.27
  SmartFTP 2.0.997
- ***Browsers Web :***
  Firefox 1.5.0.7
  Netcaptor 7.5.4
- ***Browsers d'images :***
  ACDsee 9
  Xnview 1.82.4
  FastStone 2.6
- ***Tweakers :***
  X-Setup Pro 8.1
  Startup Control Panel 2.8
  Customizer XP 1.8.5



Pacific Storm
REVIVEZ LE PLUS GRAND CONFLIT
AÉRONAVAL DE TOUS LES TEMPS
DÉMO JOUABLE SUR
www.pacificstorm-lejeu.com
Gérez la stratégie globale
de la guerre du Pacifique
Menez
les plus grandes batailles
Pilotez vos unités
et coulez vos adversaires
PC DVD
Pacific Storm
12+
Disponible
Edition limitée METAL
BEST OF E3
2006
NOMINEE
Nominé E3 2006
Meilleur jeu de Stratégie
12+
www.pegi.info
PC
DVD
ROM
Бука
Lesta
ANUMAN Interactive
© 2006 ANUMAN Interactive SA. Pacific Storm © 2005 by Buka Entertainment Enterprises. Pacific Storm © 2004 by Lesta Studio. Tous droits reservés.

Dofus

LA VIE EN ROSE

Ankama Games ne s'endort pas sur le succès de Dofus, bien au contraire. La venue de la nouvelle extension « les chevaucheurs de dragodinde » a permis d'accueillir de nouvelles quêtes, zones et autres. Mais la grande innovation pour Dofus est l'implémentation des premières montures. Pour en posséder une, il suffit de vous rendre dans le village des éleveurs situé dans la montagne des Koalaks. Outre ces nouveautés, un serveur francophone supplémentaire a vu le jour sous le nom de Maimane. Comme quoi, même avec un WoW dans les parages, l'univers coloré de Dofus (www.dofus-arena.com) semble toujours attirer autant de monde.





Ryzom

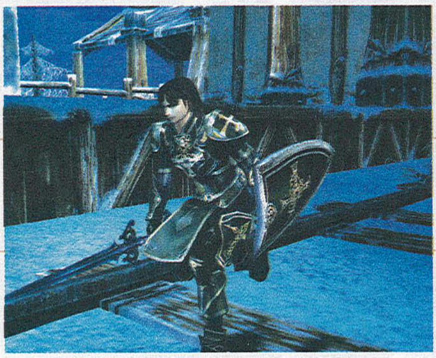
UN NOUVEAU MONDE À CONQUÉRIR

En plus de la sortie de Ryzom Ring (www.ryzom.fr) il y a peu de temps, Nevrax a mis en place un nouveau serveur nommé Cho. Ce qui permet aux débutants de fouler les terres d'Atys en ayant la chance de côtoyer des personnages de leur niveau. Il est vrai que faire ses premiers pas dans un MMO sur un vieux serveur, n'est pas évident pour tout le monde. Sachez tout de même que Cho est international, le support technique se déroule donc en anglais. Avis aux amateurs.



ÉDITO

SI LES DÉVELOPPEURS S'OBSTINENT À AGRÉMENTER LEURS MMO À LA SAUCE WORLD OF WARCRAFT, ON SE DIRIGE TOUT DROIT VERS DES TITRES SANS SAVEUR. QUAND ON VOIT QUE NCSOFT RETIRE UNE DES PÉNALITÉS DUES À LA MORT DANS LINEAGE II, ON SE DEMANDE OÙ TOUT CELA VA NOUS MENER. ESPÉRONS SIMPLEMENT QUE TOUS LES JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS NE PERDENT PAS LEUR ÂME D'ICI QUELQUES ANNÉES.







Lineage II

OÙ ONT-ILS LA TÊTE ?

Il est rare de voir NCsoft améliorer Lineage II en dehors des extensions gratuites planifiées environ tous les six mois. Pourtant, un patch assez conséquent a vu le jour récemment afin d'apporter de nombreux changements, que ce soit au niveau des compétences ou des règles de certains événements qui ont lieu en jeu. Mais la modification la plus étonnante concerne la suppression d'une des pénalités dues à la mort. Dorénavant, les personnages non chaotiques ne perdront plus d'objets après avoir été tués. C'est tout de même surprenant de voir les développeurs toucher à un des points qui rend ce MMO aussi hardcore. Quelle sera la prochaine étape : plus de perte de points d'expérience, des attaques de château en instance ? Bref, attendons de voir ce que ce genre de changements apportera concrètement sur la durée avant de tirer des conclusions hâtives. Par ailleurs, sachez que la série des extensions portant le nom de « Chronicle » est bel et bien terminée. La prochaine phase d'amélioration se nommera The Chaotic Throne et verra le jour avec Interlude en 2007. NCsoft a débuté un sondage en Corée et également aux États-Unis afin de connaître le désir des joueurs concernant les futurs ajouts de contenu. Les choix se limitent à une nouvelle race et à des conquêtes de territoires à moyenne ou grande échelle. Même si les développeurs doivent, d'ores et déjà, avoir un planning des changements à apporter en priorité à L2, c'est déjà un bon point de prendre la température auprès de sa communauté.

DotA

INTERDIT AUX PETITS JOUEURS

Pour la première fois, DotA va entrer dans une compétition pro et pas n'importe laquelle. C'est la CPL (Cyberathlete Professional League) qui va accueillir le fameux mod de Warcraft III parmi ses titres phare mis en compétition comme Quake III ou Counter-Strike. Cela faisait déjà quelque temps que les organisateurs se tâtaient pour intégrer DotA et c'est sa croissante popularité qui a fait pencher la balance en sa faveur. Ce ne sont pas moins de douze équipes composées de cinq joueurs qui participeront à ce tournoi prévu à Dallas du 16 au 20 décembre 2006. On a failli s'inscrire mais, vu qu'on a perdu Caf en route et que Faskil manque encore d'entraînement, on verra ça la prochaine fois. Allez, rendez-vous dans dix ans.





Dungeons & Dragons Online : Stormreach

EN CHANTIER

Suite à quelques interviews, Turbine a dévoilé le contenu prévu pour son MMO tiré de la licence Donjons et Dragons. Il est question d'implémenter les druides et les moines pour l'année prochaine avant de voir apparaître les classes de prestige. Quant au niveau maximum fixé à 20, il devrait pouvoir être atteint au plus tard début 2008. Voilà pour les principales améliorations en préparation. D'autres changements seront évidemment apportés à DDO dans un futur plus proche avec l'apparition du quatrième module. S'il continue à ce rythme, ce MMO devrait être sympa d'ici quelques années.



Eternal Silence

MOUREZ EN SILENCE

Mod pour Half-Life 2, Eternal Silence oppose deux factions qui ont pour but principal de montrer qui a la plus grosse... sulfateuse à protons de tout l'univers. Dans ce monde futuriste, les joueurs choisissent leur camp et s'entretuent dans un deathmatch classique où des points stratégiques doivent être contrôlés.
Mais l'originalité de ES est l'implémentation de batailles spatiales à la Freelancer. Évidemment, une phase d'adaptation est nécessaire afin de prendre son vaisseau en main. Néanmoins, le gameplay s'avère correctement réalisé dans son ensemble. Quoi qu'il en soit, si vous désirez changer un peu des modes basés sur la Seconde Guerre mondiale, Eternal Silence (www.eternal-silence.net) devrait vous satisfaire. En revanche, pensez à ramener quelques potes car les serveurs ont malheureusement du mal à se remplir.

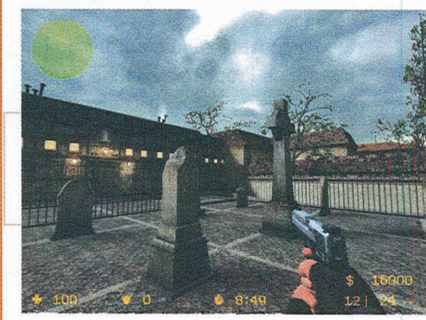




Counter-Strike : Source

TRAFIQUANT D'ARMES

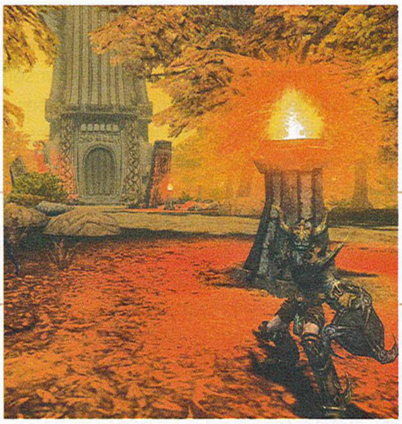
Valve a eu l'ingénieuse idée de proposer un nouveau système économique pour CS : Source. Le prix des armes ainsi que celui de l'équipement va désormais varier en fonction de leur popularité. Par exemple, plus il y aura d'acheteurs pour l'AKA 47, plus il deviendra cher. Les joueurs seront donc obligés d'utiliser des armes laissées habituellement de côté s'ils ne veulent pas se retrouver sur la paille. Alors cette semaine, le cours de la grenade, ça donne quoi ?



Massivement multijoueur

LE NOUVEL ELDORADO DU JEU VIDÉO

Avec l'arrivée de World of Warcraft, le marché des MMO ne s'est jamais aussi bien porté. Ça, tout le monde le sait mais l'IDATE (centre d'études et de conseils) a établi un nouveau rapport à ce sujet avec des chiffres, des tableaux et tous les trucs qui font pro. Les jeux massivement multijoueurs représentent tout de même un chiffre d'affaires mondial de 2,5 milliards de dollars fin 2006. Il est estimé qu'en quatre ans, ce chiffre devrait doubler pour atteindre 5,5 milliards de dollars en 2010. Les MMO pourraient donc représenter 10 % du marché du jeu vidéo dans un futur proche. Sachez aussi qu'actuellement, les divers MMO payants disposent de 13 millions d'abonnés à l'échelon mondial, dont la moitié sur WoW.



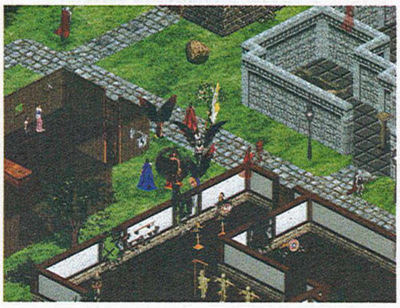
The Chronicles of Spellborn

À L'ANNÉE PROCHAINE

Décidément, c'est la période des reports. Après Blizzard et son Burning Crusade attendu pour janvier 2007, c'est au tour de Spelborn d'être repoussé. L'open bêta devrait donc débuter à l'aube de 2007 avec une sortie de la version finale prévue au premier trimestre 2007. Ne soyez pas triste, Noël en famille, ce n'est pas si mal.

La quatrième Prophétie

EXHUMATION

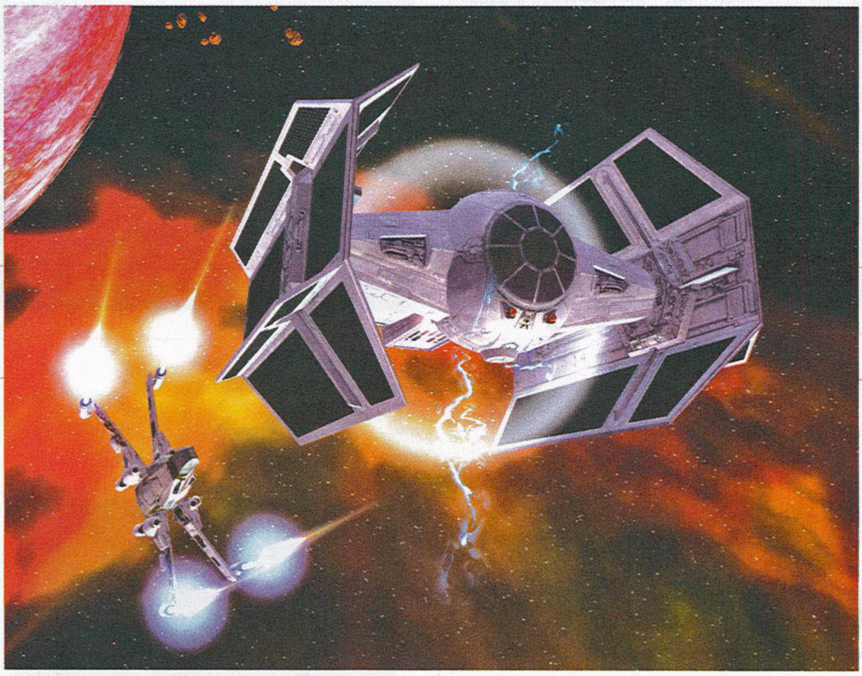


La communauté réunie autour de la quatrième Prophétie a la vie dure et ne compte pas voir son MMO favori rendre l'âme. Disparue depuis un moment, la quatrième Prophétie revient sur le devant de la scène dans une version remise au goût du jour, oui, Monsieur. Le client V1.60 est déjà disponible via ce lien www.realmud.com. Vous aurez donc droit à de nouveaux graphismes et une résolution allant jusqu'à 1024 x 768. L'interface et de nombreuses autres choses ont été revues. La chasse aux rats peut donc reprendre de plus belle. Personnellement, ça m'aurait bien tenté, mais j'ai mon cours de flûte traversière qui va débuter, dommage.

Star Wars Galaxies

L'ESSAYER, C'EST L'ADOPTER (OU PAS)

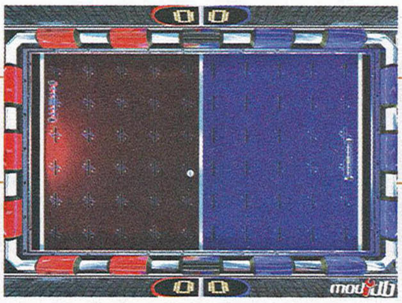
Afin de relancer Star Wars Galaxies qui part à la dérive, Sony Online Entertainment invite les joueurs à essayer la nouvelle version trial disponible depuis peu. Elle permet de tester l'intégralité du contenu de SWG avec une limitation de 14 jours. Il faudra se relayer jour et nuit avec des potes pour tenter d'apercevoir le contenu haut niveau en si peu de temps. Mais ne soyons pas mauvaise langue, ça permettra au moins à certains de (re)découvrir ce MMO et même de piloter un vaisseau. Alors hop, direction http://starwarsgalaxies.station.sony.com, c'est le chemin le plus court pour devenir Jedi.

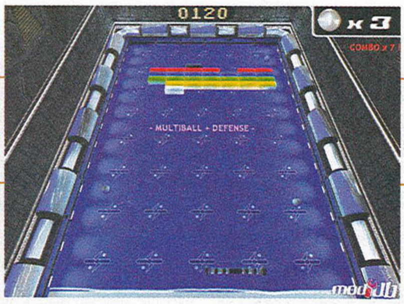


SDK-Project

SOURCE DE NOSTALGIE

Vous ne tirez plus sur vos ennemis avec autant de fougue qu'avant ? Réaliser un headshot ne vous fait plus vibrer ? Alors il est temps de poser votre arme et de faire un break. Une petite partie de SDK-Project (www.sdk-project.com) devrait vous changer les idées. Ce mode pour Half-Life 2 reprend des classiques du jeu vidéo en les mettant au goût du jour. Vous retrouverez une version flambant neuve de Pong grâce à laquelle il est possible d'affronter l'ordinateur ou un autre joueur. Le plateau de jeu peut même se transformer en une variante d'Arkanoïd. D'autres mini-jeux seront finalisés dans un futur proche comme Marble Madness Source ainsi que quelques autres titres entièrement créés.

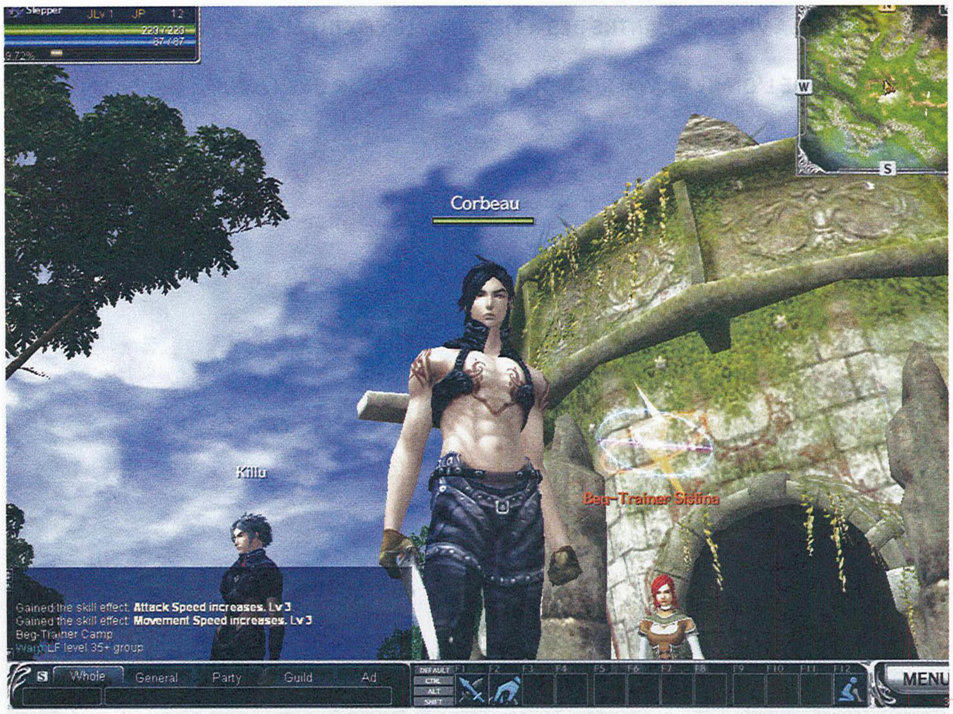




Rappelz

INITIATION AU FARMING

ÇA PREND PEU DE PLACE SUR LE DISQUE DUR, ÇA SE LAISSE JOUER TRANQUILLOU ET SURTOUT, C'EST ENTIÈREMENT GRATUIT. IL S'AGIT BIEN ÉVIDEMMENT DES FREE TO PLAY, CES MMO VENANT PRINCIPALEMENT D'ASIE QUI ENVAHISSENT NOS PC. EN VOILÀ UN NOUVEAU, RAPPELZ, À ESSAYER ENTRE LE FROMAGE ET LE DESSERT.



On a déjà vu pire au niveau design pour un MMO gratuit.

GPotato, éditeur de nombreux MMO Free to Play, vient de gonfler son catalogue avec l'ouverture de la bêta de Rappelz. Univers médiéval fantastique, graphisme de style manga et pouvoirs à gogo sont au programme. Même si rien d'original ne se dégage de ce titre, il n'en reste pas moins assez agréable pour que l'on y consacre quelques heures de temps à autre. Évidemment, le fait que Rappelz soit entièrement gratuit facilite grandement les choses. Côté gameplay, il faut aimer passer son temps à « grinder », c'est-à-dire à tuer des monstres en boucle afin de voir son personnage gagner en puissance. Il y a bien un scénario pour rendre un minimum crédible le monde dans lequel vous évoluez, mais ce n'est pas le type de détail sur lequel on s'attarde dans ce genre de titre. Les joueurs passent le plus clair de leur temps à gagner des niveaux le plus rapidement possible et à regarder l'équipement du voisin en espérant posséder mieux. Heureusement les combats proposés s'avèrent assez dynamiques. Cela évite que l'on pique du nez sur son clavier au bout d'un quart d'heure. Ici, dès vos premiers pas dans le jeu, il faut trancher des créatures. Au moins, le ton est donné.

MASSACRE ORGANISÉ

Pour assouvir votre envie de puissance, vous aurez le droit de manier une des trois races proposées (deva, gaia et asura). Chaque personnage maîtrise évidemment ses propres sorts et peut utiliser des cubes pour améliorer ses compétences ou son équipement. Sachez qu'un objet peut être boosté quatre fois de suite sans problème. Au-delà, il y a une chance pour que ça casse. Ce système d'amélioration permet aux audacieux et surtout aux plus chanceux de voir leur avatar devenir sensiblement plus fort. Outre le fait de taper sur de pauvres créatures qui ont le Q.I. d'une huître, vous pouvez toujours tenter d'utiliser vos techniques de combat sur d'autres joueurs. Dès l'instant où vous sortez d'une ville, l'option PK (Player Killer) peut être activée. Si par mégarde vous occasionnez un bain de sang parmi des joueurs ayant dix niveaux de moins, sachez que vous cumulerez des « Immoral Points ». Ces points affichés sur votre fiche de perso font office de pénalité et augmentent à chaque meurtre. Plus vous en avez, plus votre avatar se déplace lentement. De plus, la défense et l'attaque diminueront considérablement. Pour retrouver un statut normal, il suffit de tuer des monstres, oui, encore. Si l'envie vous prend de traîner sur ce MMO, il suffira de vous rendre à cette adresse http://rappelz.gpotato.com. De plus, en possédant déjà un compte Fly for Fun ou Space Cowboy Online, vous n'aurez même pas besoin de passer par la phase d'enregistrement. Que demande le peuple !

CYD



Les créatures invoquées peuvent être utilisées par tous les personnages et ont un rôle important dans Rappelz.





ANTI-BOT

Afin de limiter le nombre des joueurs qui utilisent des programmes tiers pour tricher, les développeurs ont mis en place un système anti-bot. Des « pièges » sont placés dans tout le royaume afin de contraindre le bot à ne pas exterminer toutes les créatures d'une zone. Dans le jeu, ces auto-traps ont la forme d'une pierre. Un joueur normal n'a donc aucun intérêt à les frapper, par contre, le bot qui passe d'une cible à l'autre finira par taper en boucle cette pierre indestructible. Même si cette méthode n'est pas infaillible, tenter quelque chose contre la prolifération des bots dans les MMO constitue déjà un grand pas.

World Cyber Games 2006

ET LE PLAISIR DANS TOUT ÇA ?

LORSQUE L'ON M'A DEMANDÉ SI JE VOULAIS ALLER À MONZA, BIEN ÉVIDEMMENT J'ÉTAIS PARTANT. LE TEMPLE DE LA VITESSE, L'ANTRE DES « TIFOSIS », LE CIRCUIT LE PLUS RAPIDE DE LA SAISON DE F1. SAUF QUE L'ON NE M'AVAIT PAS DIT QUE C'ÉTAIT POUR UNE LAN...



Horreur ! Si les organisateurs de la WCG m'entendaient qualifier leur événement de simple LAN, je pense qu'ils ne seraient pas très contents. C'est que les World Cyber Games sont avant tout une grosse machine à divertissement, la Rolls des compétitions de sport électronique avec un budget faramineux, des partenaires par dizaines (le dernier « gros » en date étant Microsoft) et des ambitions qui vont au-delà d'un simple rassemblement de joueurs dans une grande salle. Un festival du monde culturel, une ode à la paix, le tout bercé par un hymne aux paroles pleines d'entrain (« nous célébrons notre diversité, la planète nous regarde »...). En fait, il ne manque qu'un lâcher de colombes pour que l'on se croie aux Jeux olympiques. Le parallèle est d'ailleurs recherché par les Coréens d'International Cyber Marketing qui font tout comme leurs grands frères à coups de cérémonies d'ouverture tape-à-l'œil mais également en recherchant l'aval des gouvernements (la France a donné le sien) et en créant des procédures de sélection pour les villes d'accueil. La WCG fait également tout pour être le paradis de ses 700 joueurs issus des qualifications locales de leurs 70 pays respectifs. Ils étaient d'ailleurs logés dans deux hôtels (pardon, des villages) qui, bien qu'éloignés de quelques kilomètres du circuit étaient fort confortables. Sur place, une salle d'entraînement remplie de PC au goût du jour les attendaient également afin qu'ils puissent peaufiner leurs tactiques avec leurs coachs. Organisation ultra-luxueuse, cela ne fait aucun doute.



Le podium de Monza vu de la salle de presse, on se prendrait presque pour Jean-Louis Moncet...

LE FUN, ÇA NE S'ACHÈTE PAS

Manque de bol, la pluie aura été quasi omniprésente tout le long de la compétition. Certes, la grande scène où se déroulaient les plus grands matchs était couverte, tout comme la tribune des spectateurs mais cela grevait un peu l'ambiance. Ça et le froid, bien trop rigoureux, même pour un mois d'octobre. Du coup, la plupart des attractions annexes aux tournois perdaient de leur cachet et le panier de basket présent au milieu des paddocks faisait un poil cheap, tout comme les autotamponneuses. D'autres divertissements plus virils étaient présents comme un mini-circuit de karting, ou surtout la possibilité de faire un tour du circuit de Monza dans sa configuration F1 dans une BMW M3 équipée pour la course (en tant que passagers, ils ne sont pas suffisamment fous pour laisser ça entre mes mains). Dire que j'ai rigolé quand ils voulaient qu'on mette un casque...
Bref, vous l'aurez compris, les intempéries auront un peu gâché la fête et l'ambiance était un peu morose par endroits. Ou alors les joueurs étaient tous ultra-concentrés, on dira ça. Heureusement,



La grande scène accueillait tour à tour les compétitions. Ici, l'inénarrable StarCraft, toujours star en Corée.

LES PETITES SURPRISES

En fouillant les stands des « partenaires », on pouvait trouver quelques petites choses sympathiques. Outre du matériel pas encore annoncé chez AMD, c'est le stand de Microsoft qui regroupait le plus de joueurs qui s'adonnaient à la version 360 de Pro Evolution Soccer (pour se plaindre du choix de Fifa 2006 comme jeu officiel du tournoi ?), Need For Speed : Carbon (bon, apparemment j'étais le seul fan du titre, on dira que c'était les menus en italien qui repoussaient tout le monde) ou le bien trop beau Gears of War, premier titre à utiliser le magique Unreal Engine 3. Le stand « Games for Windows » ne manquait pas d'intérêt non plus puisqu'on pouvait y voir le premier jeu « DirectX 10 » qui tournait sous Windows Vista : Halo 2. Dommage qu'il soit toujours aussi moche que sur la première Xbox du nom...



La salle d'entraînement pouvait contenir un bon paquet de joueurs.



Même à Monza, les autotamponneuses, ça fait cheap...



Une petite éclaircie se pointe, et ils ne trouvent rien de mieux que de jouer à Counter Strike. Ces progamers...

on trouvait quand même quelques raisons de sourire. Trois couples de commentateurs décryptaient matchs et stratégies (en coréen, anglais et, bien sûr, italien) avec un aplomb étonnant, mention spéciale aux deux Coréens qui fournissaient un véritable show à chaque représentation. Un petit mot tout de même sur la sélection de jeu, on retrouve les sempiternels Counter Strike 1.6 et StarCraft (Corée oblige), prouvant encore une fois qu'il n'est pas facile de se renouveler. Pour le reste, c'est un peu plus récent avec Warcraft 3 (Frozen Throne, tout de même) et des titres de l'année dernière comme WarHammer 40k , Fifa 2006 et NFS : Most Wanted. Une compétition Xbox 360 était également présente sur deux titres, le jeu de baston Dead Or Alive 4 et l'excellent jeu de caisse PGR 3 (celui dont Yavin rêve en cachette tous les soirs, si si).

COCO, RICO

Bon, et la compétition dans tout ça ? C'est que nous avions dix joueurs en lice sur six des huit titres présents (personne pour Starcraft et NFS : MW). La France s'en tire bien avec deux médailles, une d'argent sur Warcraft 3 pour Yoan Merlo et une de bronze sur DOA4 pour Stéphane Maine. Ils remportent respectivement 10 000 et 4 000 dollars et l'on est assez content pour eux, il faut l'avouer. Grâce à leur belle prestation, la France se retrouve à la neuvième place du classement mondial des nations, ce qui est loin d'être mauvais. En haut de la hiérarchie, la Corée finit enfin première depuis deux grosses années de loose, bien aidée par son trust total du podium à StarCraft. Allez, on retire cette vieillerie pour la prochaine édition qui aura lieu dans l'antre de Microsoft à Seattle ?

C_Wiz

LE PALMARÈS COMPLET

WCG 2006 — World Cyber Games — Monza, Italy

•FIFA 2006
Hero (Allemagne)
Ovvy (Roumanie)
X4-alexx (Russie)

•COUNTER STRIKE 1.6
TeamPentagram (Pologne)
NiP (Suède)
hoorai (Finlande)

•NEED FOR SPEED : MOST WANTED
USSRxAlan (Russie)
USSRxMrRASER (Russie)
Steffan (Pays Bas)

• STARCRAFT : BROODWAR
IloveOov (Corée du Sud)
JulyZerg (Corée du Sud)
Midas[gm] (Corée du Sud)

•WARCRAFT 3 : FROZEN THRONE
SKYCN (Chine)
Tod4k (France)
SK-HoT (Ukraine)

• WARHAMMER 40K
SeleCT (Corée du Sud)
Deathgun (Brésil)
SCa_Phoenix (Allemagne)

•DEAD OR ALIVE 4
OffbeatNinja (Canada)
DIVINO_XMAS (Mexique)
Arngrine (France)

•PROJECT GOTHAM RACING 3
TTRChompr (USA)
TTR_Mclaren_F1 (Suède)
TTR_FinPro (Finlande)



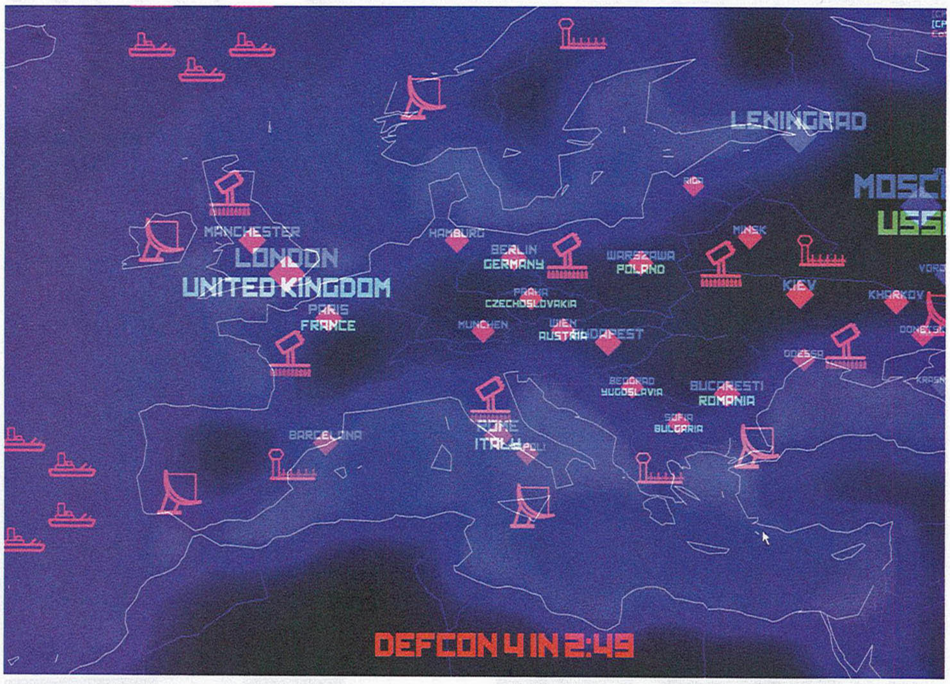


Le couple de commentateurs coréens, totalement passionnés par l'action... ils étaient vraiment impressionnants !

Defcon 5 !

TOUS AUX ABRIS !

LES PREMIÈRES PARTIES DE DEFCON SONT SOUVENT UN PEU DÉROUTANTES. SOUS SON APPARENTE SIMPLICITÉ, LE JEU D'INTROVERSION SOFTWARE SE RÉVÈLE TRÈS TACTIQUE. COMMENT ÉVITER DE SE FAIRE ATOMISER EN JOUANT SUR LE WEB ? VOYONS VOIR ÇA...



Ça, c'est ce qu'on appelle un territoire bien défendu.

Première chose, si vous comptez survivre dans Defcon : privilégiez la défense. Dans n'importe quel cas de figure, l'attaque spontanée en début de partie se solde par un dramatique échec. Tant que l'on reste replié sur soi avec les silos en mode de défense anti-aérienne, ils sont invisibles au radar et l'on peut se concentrer sur la stratégie à appliquer pour la suite. Ne placez pas non plus TOUS vos silos autour de vos villes les plus peuplées, car si une bombe fait mouche, elle aura un impact sur plusieurs de vos installations au lieu d'une seule. Pensez donc toujours à bien les espacer sans pour autant créer trop de zones vides. Ne tentez pas non plus de protéger vos installations à tout prix, quelques éléments fragiles peuvent servir à faire diversion en attirant les missiles de l'adversaire. Plus il vous en collera et moins il en aura pour la riposte lorsque vous contre-attaquerez. Pensez à utiliser les avions de chasse, toujours pratiques pour découvrir le terrain, même s'ils ne tiendront pas le coup longtemps face aux canons ennemis. Les bombardiers peuvent être déployés aussi, mais il serait maladroit de les envoyer avant d'avoir détruit une bonne partie des structures ennemies. Très peu d'entre eux arriveraient alors à balancer la purée sur le territoire à anéantir. Fixez-vous des objectifs dès le départ et tentez de vous y tenir sur la durée de la partie, les changements de dernière minute sont souvent malvenus.

DÉFENSE D'ENTRER

Comme dit au départ, restez en défense le plus longtemps possible et attendez que vos adversaires épuisent leurs munitions. Les silos, en mode anti-aérien, sont des armes incroyablement efficaces. De plus, vous saurez alors d'où proviennent les tirs ennemis, car les silos d'en face auront révélé leur position. Si par malheur le joueur adverse applique la même stratégie, n'hésitez pas à déployer quelques missiles en direction de ses villes de taille moyenne (elles seront sans doute bien moins protégées que les plus grandes, tentantes mais souvent intouchables) en concentrant vos tirs sur deux ou trois cibles au maximum. À trop vous disperser, vous ne toucherez rien. Bien sûr, n'utilisez que vos silos les plus éloignés des villes pour engager l'ennemi, il perdra alors son temps à tenter de les faire taire sans pour autant augmenter son score. N'oubliez pas non plus de blinder vos eaux territoriales de navires de guerre afin de détecter les submersibles. Mais ne les avancez pas trop, attendez l'arrivée des forces ennemies.

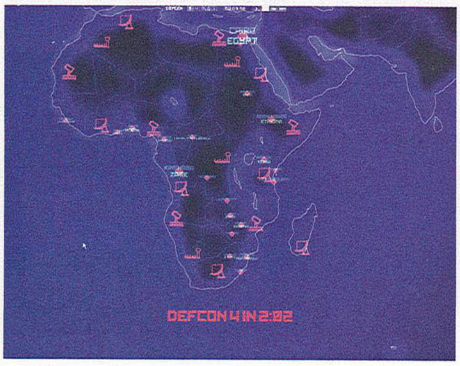


Ça, c'est ce qu'on appelle une passoire.

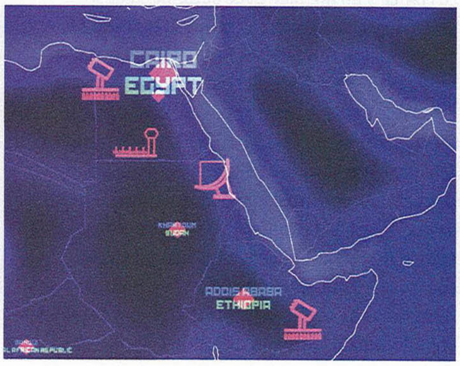
De toute façon, les sous-marins, qui disposent d'une portée très limitée, seront bien obligés de se découvrir à un moment ou un autre. Et si vous voulez devenir réellement imbattable, jouez l'Europe ! En mode défensif, c'est une véritable forteresse.

YAVIN

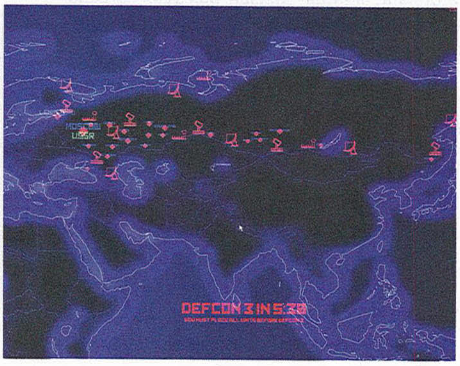
(MERCI À COLDFIRE)



Trop ouverte, l'Afrique est à éviter pour jouer en défense.



Ne tentez pas de protéger Le Caire (très peuplée) à tout prix, vous la perdrez de toute façon.



L'ex-URSS est la meilleure alternative à l'Europe, les grandes villes y sont très concentrées et donc faciles à défendre.


MATERIEL.NET
Tout le High-Tech sur Internet
Rennes
Nantes
VENEZ NOUS VOIR !
Bordeaux
I-GAME
549 € ou 3x
183 € 00
Pour tous les Gamers au budget serré !
> Processeur AMD Athlon™ 64 3500 + Socket AM2
> Carte graphique GeForce 7300 GT (256 Mo)
> 1024 Mo DDR G.Skill - Disque dur de 160 Go SATA/II
> Carte mère MSI K9NGM-L : chipset NVIDIA GeForce 6100, S-ATA/II, modes RAID 0, 1 et 0+1, audio 7.1, etc.
> Graveur DVD 18X double couche Samsung SH-S182D
> Souris Razer Krait avec technologie Hyperesponse
Logitech MX Revolution
Petite révolution dans l'univers des souris !
Plus intelligente, plus rapide et dotée d'une multitude de fonctions. Défilement ultrarapide. Passage immédiat d'une application à une autre. One-Touch™ search. Activez le turbo de votre ordinateur !
99 €
Acer Aspire 5684WLMi TCGF2012
1 458,90 € ou 3x
486 € 30
> Processeur Intel® Core™ 2 Duo T5600
> Écran 15,4" TFT WXGA CrystalBrite™
> Mémoire 2048 Mo DDR2 et disque dur 120 Go S-ATA
> nVidia® GeForce® Go 7600 TurboCache™
> Webcam 1,3 MPixel et graveur DVD±RW DL
> Tuner Hybride analogique + TNT avec télécommande
> Téléphone BlueTooth sur VoIP
> Microsoft Windows® XP Media Center
Samsung SH-S182D
Gravez désormais vos DVD en 18x !
Technologie Samsung Super-WRITEMASTER™, fonction Buffer Under-Run. Gravure DVD±R (18x), DVD double couche : DVD+R9 (8x) et DVD-RAM (12x).
29,89 €
MSI K9N SLI-2F
Parée pour la DDR2 et dotée du tout nouveau chipset nForce® 570 SLI™ !
Cette carte mère embarque le tout dernier socket du fondeur AMD : l'AM2. Disposez enfin de barrettes mémoires DDR2 et du SLI !
107,99 €
Intel Core™ 2 Duo
Succombez aux performances du double coeur !
Intel revisite ses processeurs socket 775, et ça fait très mal ! Performances maximum pour une chaleur dégagée minimum ! Deux coeurs et un cache L2 partagé de 2 Mo.
A partir de
182,99 €
Seasonic M12-700
Ils reviennent dans une version modulaire !
Très attendus, les blocs d'alimentation Seasonic vous offrent puissance (700 Watts !) et modularité au meilleur prix !
198 €
Sony Ericsson W850i
Toute la musique que j'aime !
Walkman, GSM et UMTS, la 3G en musique ! Emportez plus de mille chansons avec vous où que vous alliez et téléchargez des titres lors de vos déplacements !
418,90 €
Disque dur Multimedia
DVico TViX M-5000U-500
Un véritable jukebox multimédia HD !
Diffusez en toute simplicité vos fichiers numériques sur votre TV ou chaîne Hifi. Il lit la majorité des fichiers WMV9 HD, DivX HD, XviD HD jusqu'au 1080p ! C'est aussi un disque dur externe de 500 Go et un serveur FTP !
575 €
Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 7 000 références sélectionnées
Paiement en 3x sans frais à partir de 300 €
3 points retrait en France : Nantes, Rennes & Bordeaux
Transporteur au choix - Livraison en 24 ou 48 h
WWW.MATERIEL.NET
Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

ARNAQUES

ATTENTION ARNAQUE AU MMO ! DES JOUEURS PEU SCRUPULEUX PROFITENT DE LA NAÏVETÉ QUI SOMMEILLE EN CHACUN DE NOUS. LES CRAPULES RÔDENT, REPÈRENT LEUR VICTIME ET PASSENT À L'ACTION EN AGITANT UN PAQUET DE BONBONS ET EN AFFICHANT UN SOURIRE CHARMEUR. MAMAN AVAIT RAISON, IL FAUT SE MÉFIER DES INCONNUS.



Les prix prohibitifs de l'équipement dans Lineage II poussent bien des joueurs à devenir des scameurs mais surtout à se diriger vers l'argent virtuel. Mais ça, c'est un autre débat.

Malgré les efforts des développeurs pour sécuriser leur soft, le scam (l'arnaque) reste omniprésent dans bon nombre de titres online. L'être humain, avide d'argent et de pouvoir, ne recule devant rien pour arriver à ses fins, surtout dans un jeu vidéo. Subir une escroquerie en jeu peut arriver à n'importe qui. Enfin presque. Le plus souvent, ces pièges sont plutôt évidents et un peu de vigilance suffit à les déjouer. Tout le monde ne traînant pas ses guêtres dans des univers online depuis des années, voici quelques conseils pour que vous puissiez les arpenter un peu plus sereinement. Sans jouer les Julien Courbet du MMORPG, nous allons vous avertir des méthodes peu catholiques employées par certains, que ce soit sur des titres comme World of Warcraft, Lineage II ou autre...

LE PÈRE NOËL EST UNE ORDURE

Une des arnaques les plus répandues dans WoW est celle du paquet-cadeau. La méthode est simple : un joueur met en lien, sur le canal de son choix, un objet épique à bon prix, histoire d'attirer les clients. Après avoir discuté du tarif avec le vendeur, la future victime reçoit un courrier en jeu (en contre-remboursement) avec un paquet-cadeau, censé contenir l'objet de ses rêves. Le joueur paye la somme convenue, pensant que le joli emballage est une bien belle attention du vendeur. Erreur ! Vous raquez pour recevoir des cadeaux vous ? Le joueur s'empresse d'ouvrir son paquet et se retrouve avec un pauvre objet sans valeur. Moralité : ne payez jamais un courrier en contre-remboursement qui contient un paquet-cadeau vu qu'il est impossible de vérifier son contenu. Retournez simplement le mail à son expéditeur en lui demandant de renvoyer l'objet du deal, sans artifice. Pour les cadeaux, attendez Noël, c'est plus sûr.



Il suffit d'être un minimum attentif pour éviter les arnaques dans les hôtels des ventes.

ENCHÈRE ET EN OS

Aussi incroyable qu'il y paraît, l'hôtel des ventes est le lieu de nombreuses arnaques. Même si la valeur des produits est affichée correctement et qu'un message confirme l'achat, certains continuent de se faire avoir. La précipitation et les affaires ne font pas bon ménage. L'entourloupe est simple : un joueur met en vente plusieurs stocks de cuir, plantes ou tout ce qui peut se vendre rapidement, à 99 pièces d'argent par exemple. Puis, il place en fin de liste un stock identique à 99 pièces d'or. Voyant un prix attractif, les joueurs achètent toute la série en devenant de



vrais automates : « Trop bien, je vais me remplir les poches sur le dos du noob qui a fixé des prix bas ». Malheureusement, le cerveau finit par repérer uniquement les stocks de cuirs en regardant à peine le chiffre 99, sans porter attention au fait qu'il s'agit subitement de pièces d'or et non d'argent. Oups, trop tard ! C'est qui le noob ?

UN GRAND CLASSIQUE

On pense que l'arnaque de la fenêtre de trade est connue de tous. Eh bien non ! Quel que soit le jeu, beaucoup de joueurs se font encore avoir par cette technique profitant de l'impatience de ses victimes. En gros, quelqu'un propose de vous vendre simplement un objet et le place dans la fenêtre d'échange. Vous vérifiez l'objet, déboursez vos pièces d'or et validez la transaction. Mais l'autre annule l'échange ! vous réessayez... il annule encore ! Il recommence ce procédé une dizaine de fois en prétextant que ça bugge, que ça lagge, que son chien a appuyé sur cancel... La transaction finit par être un automatisme : il place l'objet, vous, votre argent, puis vous validez et... lui aussi. Enfin, ça marche ! Pas de pot : vous êtes maintenant en possession d'un objet sans valeur, mais dont l'icone, la représentation graphique dans le jeu, est identique à celui que vous désiriez. Un classique. On raconte même que les scameurs se passent le truc de père en fils depuis une bonne dizaine d'années.

VENDRE LA PEAU DE L'OURS, AVANT DE L'AVOIR TUÉ

Sinon, l'un des moyens les plus basiques employés par des petits malins pour s'enrichir est de partir simplement avec la caisse. Dans les faits, un joueur repère des victimes cherchant un artisan afin de leur créer un objet type. L'escroc laisse alors croire qu'il possède le niveau suffisant dans une branche d'artisanat : il prend les matériaux nécessaires à la création de l'objet et se déconnecte. Ce genre de pratique est réalisé souvent sur des objets rares qui demandent des matériaux de valeur. Méfiez-vous simplement des personnes qui proposent de fabriquer des items en échange des ressources. Et gardez en tête qu'un personnage de niveau 1 ne possède pas les compétences suffisantes pour créer la meilleure épée du jeu...



Dans Archlord, les meurtriers finissent par avoir leur tête mise à prix. Un système pratique pour se faire de l'argent entre potes...

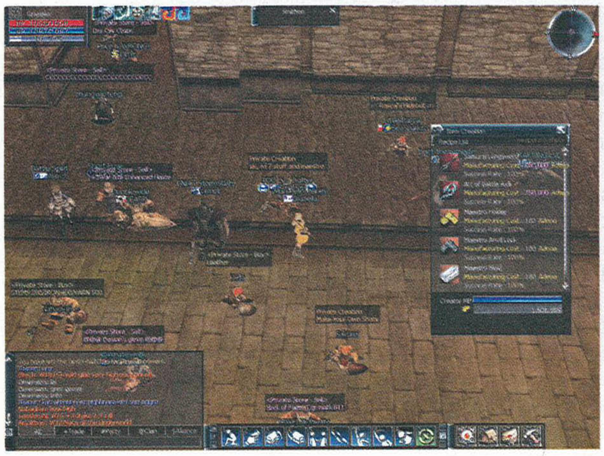
C'EST RENÉ LÀ. T'AS PAS CENT BALLES ?

L'usurpation d'identité existe bel et bien et s'avère être un acte assez courant. Il y a deux façons pour qu'un joueur arrive à ses fins. La première est de faire croire à une victime qu'il est quelqu'un d'autre (Maître de Jeu, développeur, etc.) afin de demander de l'argent virtuel, le mot de passe du compte, etc. Rappelez-vous qu'un éditeur ou développeur ne vous demandera jamais ce genre de choses. Le scameur utilise souvent le système de chat en décalant son texte pour simuler l'identité de quelqu'un. Dans le doute, vérifiez bien qu'il n'y a pas deux noms l'un au-dessus de l'autre lorsqu'on vous parle.

La seconde méthode consiste à localiser un rassemblement de joueurs se connaissant puis de créer un personnage visuellement identique à celui du groupe en modifiant une lettre dans le nom. Vous verrez alors débouler un FaskIl plutôt que Faskil (I majuscule au lieu de i minuscule, donc) qui vous demandera de lui transférer équipement ou autre pour d'obscures raisons. Évidemment, cette méthode fonctionne plus ou moins bien selon le MMO (typo employée, limitation de caractères utilisés dans le nom du personnage à sa création, etc.) Soyez donc extrêmement vigilant lorsqu'on vous adresse la parole pour proposer un échange de matériel ou autre. Et sachez que Faskil ne vous demandera jamais rien dans un MMO puisqu'il est bien trop occupé à s'entraîner à DotA... Un jour, je vous raconterai la fois où il n'a même pas réussi à péter une tour (ndFumble : vous avez quand même essayé d'échanger vos pseudos en début de partie pour nous tromper, Caf, une fois...)

CYD

Dans Lineage II, il est possible de faire crafter un objet en gardant ses matériaux dans l'inventaire. Ça évite bien des désagréments.



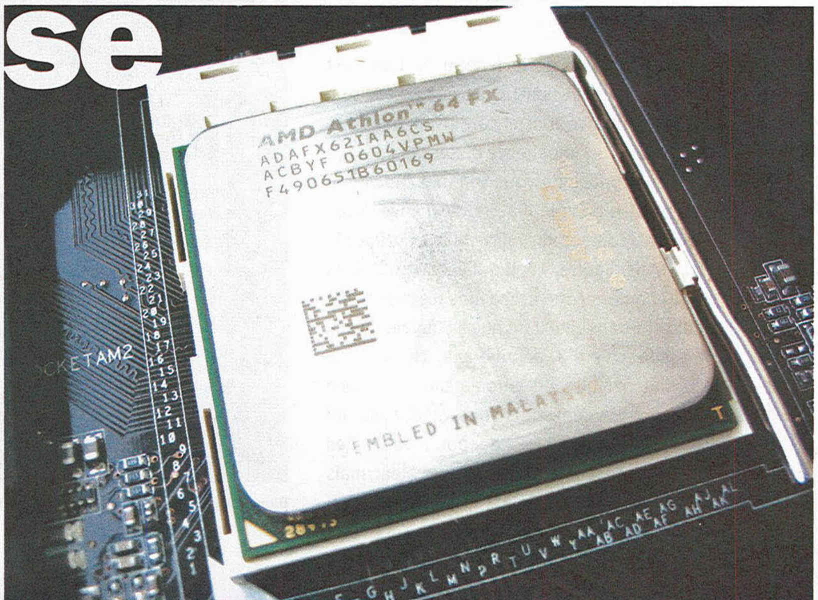


L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE

En marge des pompes à fric, il y a les pièges à cons. Tuer des débutants est presque un devoir chez certains joueurs de haut niveau. Si ce genre de pratique est largement réalisable dans le monde bisounours de World of Warcraft, il l'est nettement moins dans un titre bourré de pénalités comme Lineage II. Il faut donc exploiter les failles du système dans ce jeu... Même si d'un côté il est impossible que les victimes connaissent votre « über-niveau », arpenter les zones de noobs muni d'une épée enchantée et d'une armure étincelante n'est pas très discret. Alors pour éviter que les joueurs apeurés ne prennent la fuite, il vous suffit de passer maître dans l'art du déguisement. Une armure trouée et une dague rouillée feront l'affaire. Une petite attaque qui chatouille la victime visée, et cette dernière réplique. Et là, changement d'équipement. Un bon coup d'épée magique entre les dents et un meurtre de plus à votre actif. Vous pouvez même rentrer en ville en sifflotant !

Surprise, surprise

Les processeurs d'AMD auront bientôt droit à des chipsets AMD. Une stratégie très Intellienne...



Les premières conséquences du rachat d'ATI par AMD commencent à se manifester. Je mets de côté les rumeurs de « Fusion » et autres bruits, qui sont dignes des meilleurs polars. On va parler concret : la survie d'ATI. Bien évidemment, le rapprochement des deux sociétés crée un paquet de « doublons » du côté des employés et il risque malheureusement d'y avoir de la casse dans ce domaine. Mais que va-t-il se passer pour la marque ATI ? Elle restera bel et bien présente (préparez-vous à voir des « ATI by AMD » dignes des plus grands couturiers), en tout cas en ce qui concerne les cartes graphiques dédiées : en gros, ce qui pourrait tourner dans une machine Intel, il ne faudrait pas se couper de la moitié du marché. Pour le reste, et sans trop de surprise, AMD avale les activités « chipset » d'ATI, ce qui ne devrait pas manquer de faire frémir certains de ses partenaires.

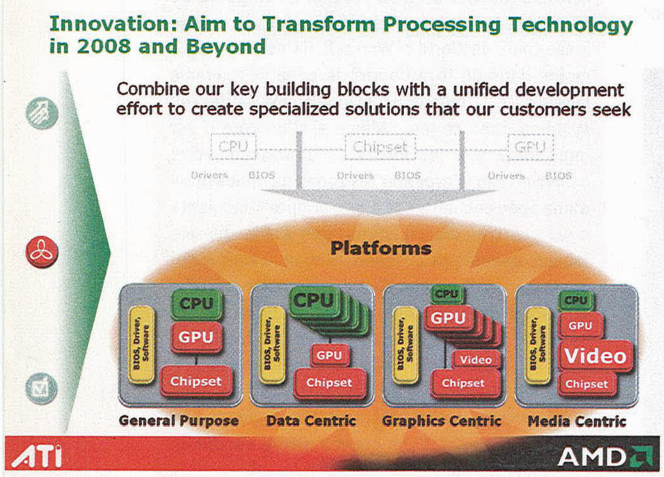
Édito

Un bisou sur la fesse gauche de notre Caféine national qui doit travailler ardemment son bronzage sur une plage de sable fin. Ça ou la pêche au mérou, sa véritable passion secrète. Reste que vous avez le droit à une rubrique ultra-chargée avec un thème qui revient sans cesse : l'avenir du processeur et de la carte graphique. Beaucoup plus palpitant que la pêche...

Par C_Wiz



Fuuuuuuuuuusion !

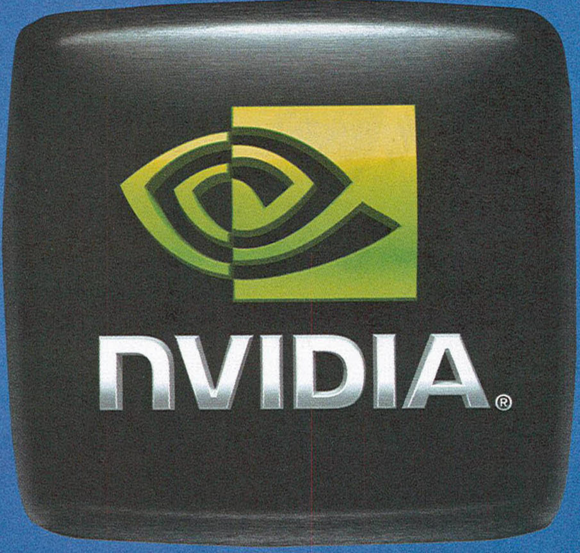


On pouvait déjà voir les premières traces de « Fusion » lors de la présentation du rachat.

Si AMD sait faire de très bons produits, il a toujours eu un peu de mal à les mettre en avant. Si bien qu'il m'arrive parfois de me moquer de la bureaucratie de ses services de marketing, mais on ne m'y reprendra pas. Parce que, voyez-vous, ils ont trouvé le nom de code ultime pour nous présenter la fusion du processeur et de la carte graphique. Fusion. Non, je ne me répète pas, c'est bel et bien le nom de code qu'ils ont trouvé. Allez, on mettra ça sur le compte de l'enthousiasme. Alors, que faut-il attendre de ces puces magiques et fusionnées ? Grand débat. Je vous conseille d'aller lire notre reportage sur l'IDF pour voir à quel point Intel a déjà quelques idées sur les solutions graphiques. En fait non, ce n'est pas un conseil, allez-y maintenant. Oui, de suite. Vous y êtes ? Bon, alors, vous l'aurez compris, il y a quelques petits problèmes sur l'intégration de fonctionnalités graphiques dans le processeur, à commencer par le manque de bande passante mémoire. Les cartes graphiques haut de gamme sont de très grosses consommatrices et si l'on souhaite faire de la performance, il faut leur donner de quoi accéder rapidement aux textures et aux « buffers » pour stocker les images. AMD reste très flou sur ce qu'il compte faire pour pallier ce souci, évoquant simplement une sorte de gros cache. Une idée qui n'est pas sans rappeler la solution choisie pour le GPU de la Xbox 360 (développé par ATI). D'un autre côté, il annonce la chose pour fin 2008, donc il aura bien le temps de trouver d'ici là. AMD évoque également des « extensions » au jeu d'instruction x86 (celui de nos PC) pour améliorer la transition. Alors, au risque de me répéter, je me répète : les cinq prochaines années seront probablement les plus intéressantes que l'on ait connues depuis un bail dans le monde du matos. Vous m'en voyez ravi...

Monopole, monopole...

Le monde de l'informatique est bien ironique. Hier encore, AMD accusait Intel de pratiques monopolistiques dans le monde des processeurs. Et aujourd'hui, il semblerait que tout le monde veuille en faire. Première rumeur chez Nvidia, qui aurait embauché un paquet d'ingénieurs spécialisés dans la création de processeurs x86 (ceux de nos PC). Faisant dire à certains que la firme au caméléon allait se lancer dans les processeurs à cœur graphique intégré. Rumeur balayée d'un revers de main par Jen Hsun Huang, le charismatique patron de Nvidia, lors d'une session de questions/réponses à la presse. Ce n'est pas notre genre de dire qu'il se moquerait un poil de nous sur ce coup. Bon, en fait, si. Parce que je vous le répète depuis quelques mois déjà, la fusion entre le processeur et la carte 3D est inéluctable. Le rachat d'ATI par AMD aura lancé les hostilités de manière visible, mais chez Intel, on se pose clairement la question depuis deux années. Du coup, on souhaite vraiment aux petits gars de Nvidia d'avoir un plan B, le mieux serait effectivement de se lancer dans la création de ses propres processeurs. Mais si, comme nous le pensons, c'est bien la voie qu'ils suivent, il est dans leur intérêt de le nier férocement. Parce que leurs « partenaires » risqueraient bien de ne pas apprécier. Tout cela méritera en tout cas que l'on s'y penche ultérieurement. Car une autre société se lance officiellement dans le design de processeurs. Ni plus, ni moins que Microsoft. La firme de Billou se met à étudier le développement de puces. Officiellement, elle ne dit pas pourquoi, mais je vais quand même vous le dire : elle prépare des puces qui « accélèrent » le code managé. NET, XNA, je vous laisse fouiller vos vieux Joystick pour finir de relier les points. Une puce qui devrait arriver à point nommé pour la Xbox 3... euh, 720 ? 1080 ? Enfin la prochaine Xbox, quoi.





Autre GRANDE perte

Depuis la 7800 GS de Nvidia, nous n'avions pas vu de carte 3D « performante » en AGP...



Parfois, il faut apprendre à laisser sa vieille machine sur le côté de la route. Pas au sens littéral, pensez donc à la pollution. Vous pouvez la donner à votre petit frère/petite amie/voisin de palier (rayez les mentions inutiles). Ou à votre chat pour qu'il s'en serve de litière. Parce qu'au bout d'un moment, il va falloir arrêter de croire que l'on va vous permettre d'upgrader votre pétrolette ad vitam eternam. La situation des cartes 3D est plus ou moins tendue pour ceux qui ne veulent pas abandonner leurs cartes mère AGP. Pas grand-chose à se mettre sous la dent chez ATI, un peu plus chez Nvidia même si les dernières cartes commencent à dater. Il faut croire que vous êtes encore nombreux à espérer une dernière mise à jour magique puisqu'il se murmure dans les couloirs que les X1950 Pro, en test quelque part dans ce magazine, pourraient débarquer dans une version AGP. J'ai envie de crier au sacrilège ou de vous dire que votre processeur sera incapable d'en tirer correctement parti, mais je me contenterai d'un simple « Pfff ». Oui, c'est tout.

Retour en Grèce



La GeForce 8800 GTS sera la plus abordable, équipée de « seulement » 640 Mo de RAM.



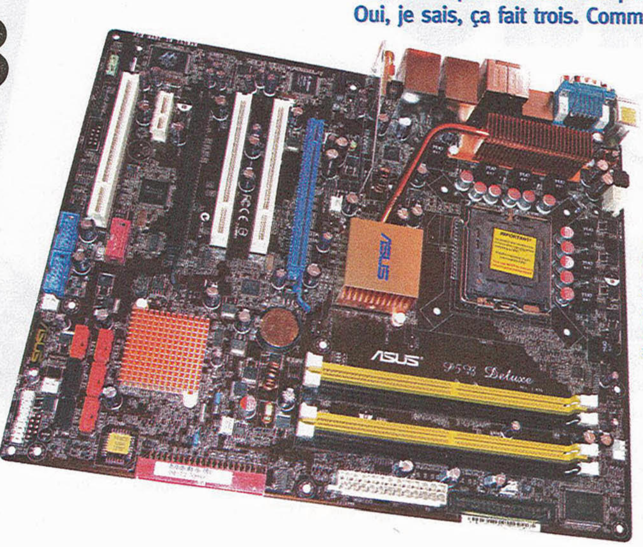
Plus longue, la 8800 GTX poussera le vice à proposer 768 Mo de mémoire. Rien que ça...

Elles ne seront annoncées officiellement que dans quelques jours, mais nous ne pouvions pas vous laisser dans l'expectative un mois de plus !

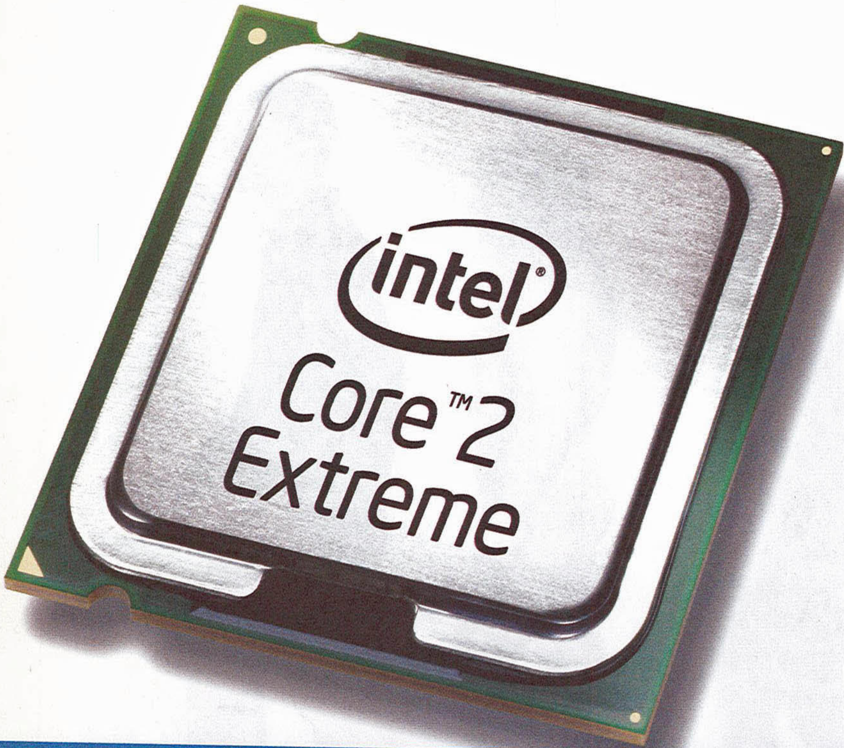
Quoi donc ? Les GeForce 8, pardi, les nouvelles cartes graphiques haut de gamme de Nvidia. Elles marquent un véritable tournant du point de vue de l'architecture puisque contrairement aux rumeurs, l'Américain nous propose bel et bien une puce unifiée au niveau matériel. Pour ceux qui n'auraient pas suivi les débats, on leur rappellera que dans quelques semaines Windows Vista va sortir. Et avec lui un nouveau DirectX, le 10. Il impose quelques nouveautés pour les cartes 3D dont une « unification » des unités de calcul. En gros, on ne vous parlera plus vraiment de pipelines, mais d'unités qui servent un peu à tout faire. Dans le GeForce 8, on en trouve d'ailleurs 128, mais ne vous laissez pas impressionner par ce nombre. S'il fallait faire un parallèle avec nos « vielles » archis, cela correspondrait en gros à 32 pipelines. Ah, j'avais pourtant dit que je ne vous en parlerais plus. Le chiffre peut paraître petit, mais il faut considérer tout le reste. Comme, par exemple, le fait qu'une grosse partie des limitations dues aux « branchements » disparaît avec la diminution de la taille des « batchs ». En clair, les unités travaillent maintenant sur de toutes petites poignées de pixels à la fois et au final, c'est ultra-efficace. Sans tout vous dévoiler, on est en gros à deux fois la puissance d'une 7900 GTX, voire mieux dans certains jeux, mais les pilotes ne permettent pas forcément de le constater pour l'instant.C'est surtout sur la qualité d'image que l'on a envie de féliciter Nvidia qui semble enfin avoir compris : les filouteries en matière de filtrage anisotrope disparaissent et la qualité d'image remonte en flèche. Il y a également de belles idées en matière d'anti-aliasing, dont une qui a été piquée à DirectX 10.1. Rien que ça. Je ne vais pas vous en faire des tonnes, les GeForce 8 ont quelques atouts dans leurs manches, d'autant que la réplique d'ATI n'arrivera pas avant janvier. **Il reste deux inconnues, le prix des cartes (650 euros pour la GeForce 8800 GTX ?), la puissance de la réponse d'ATI (forte ?) et la manière dont l'architecture se comportera avec les jeux DirectX 10 (on ne voudrait pas leur souhaiter un GeForce FX bis), ceux que l'on ne verra pas arriver avant 2007. Oui, je sais, ça fait trois. Comme moi et les maths.**

Dites 1333

C'est moins facile à dire que 33, et pourtant c'est bel et bien ce chiffre qu'il faut retenir. Au milieu de l'année prochaine, Intel lancera trois nouvelles puces. Les E6850, E6750 et E6650 qui sont des Core 2 Duo utilisant la nouvelle fréquence de bus. On passe de 1066 à 1333 MHz, ce qui est une très bonne chose. Ils seront cadencés respectivement à 3, 2.66 et 2.33 GHz et l'on aura l'occasion de vous parler de leur prix le moment venu.
Plus proche de nous, on trouvera un quadruple cœur un peu plus abordable que le QX6700 testé dans ce numéro. Il s'agit du Q6600 qui tournera à 2.4 GHz et, dans sa grande largesse, Intel fait passer son prix de 1 000 à 850 euros environ. Royal.



Pourra-t-on faire fonctionner les processeurs à bus 1333 sur nos cartes mère actuelles ? Vous savez ? Non, parce que, moi, je ne le sais pas...



Intel Core 2 Quad QX6700

LES AMIS DE LA FORÊT

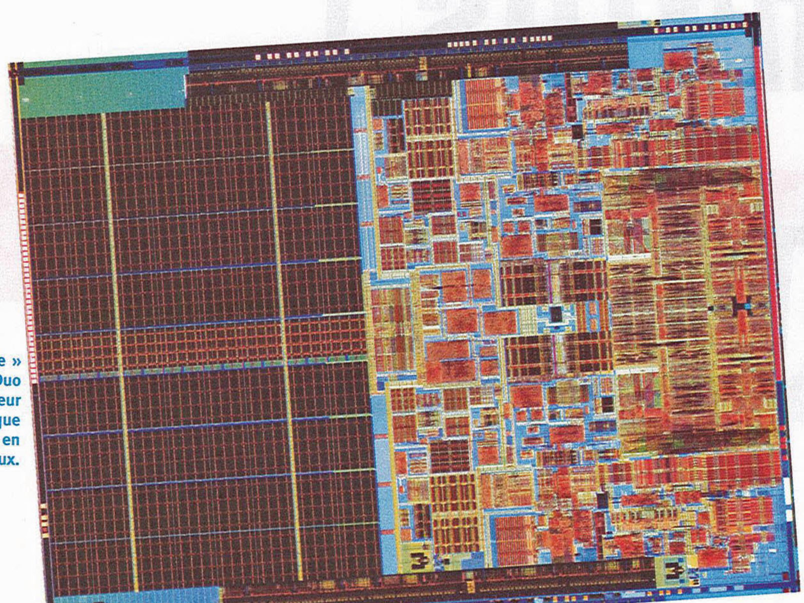
Je ne sais pas pour vous, mais voir des pubs télévisées qui nous demandent de nous multiplier, c'est quand même un peu fort de café. Il faut croire qu'ils ont pris leur campagne un peu trop à la lettre chez Intel : à peine le Core 2 Duo assimilé, ils nous en proposent un modèle quatre cœurs. Dédié, nous dit-on, aux joueurs et aux fans du multimédia. Nécessité ou départ anticipé ?

C_Wiz



Les configurations de test

Carte mère Asus P5W64 Professional (Intel i975X)
Radeon X1950 XTX
2 Go de RAM DDR 2 800 (2x1 Go, CAS 5)



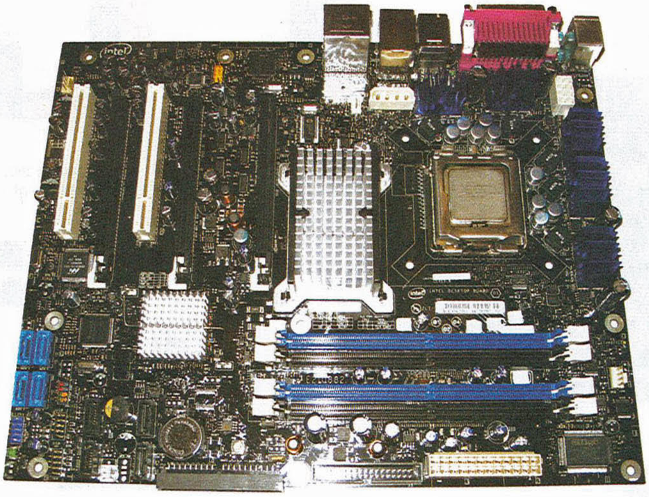
Le « die » des Core 2 Duo dans toute leur splendeur. Chaque Core 2 Quad en contient deux.

Il y a des choses qui font mal dans la vie, même lorsqu'on est numéro un des processeurs. Par exemple quand son concurrent de toujours, le « petit poucet », se permet l'audace de vous couper la priorité. En montrant avant vous un prototype de processeur double cœur. Félonie ! Les nouveautés, les grandes orientations, c'est votre chasse gardée. Alors on a envie de contre-attaquer, mais à l'image d'un ours bien pataud, il est difficile de sortir de l'hibernation. Par contre, quand l'ours balance un coup de patte...

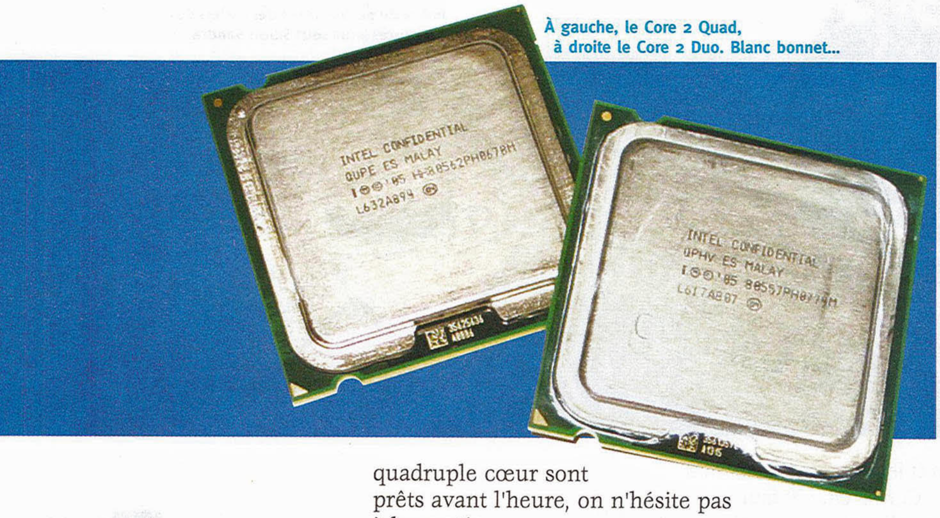
Winnie, ce faux gentil

Forcément, le premier coup de patte est un peu maladroit. C'était les Pentium D, version double cœur du Pentium 4. C'est un peu comme lorsqu'on renverse sa tasse de café le matin, l'hibernation, c'est toujours difficile de s'en remettre. Puis après quelque temps, le réveil se fait et l'on a la niak, l'envie de tout casser et de rattraper le temps perdu. C'était le temps béni des Core 2 Duo, ceux qui ont fait mal et dont on ne s'est pas encore tout à fait remis. Enfin surtout chez AMD où l'on a encore le bourdon. Faut-il penser pour autant que tout ce qui sort d'Intel se transforme en miel ? Pas forcément. Car quand on se réveille trop tôt, on se retrouve souvent avec un trop gros boost d'adrénaline. On prend de l'avance sur ses plans pourtant millimétrés et l'on ne sait plus trop se contrôler. L'euphorie du moment, l'énergie est mal canalisée et tel notre ami Winnie, on a l'appétit un poil trop développé. Du coup, lorsque ses processeurs

Intel nous a fourni pour nos tests un prototype de « Bad Axe 2 », nous avons tout de même préféré utiliser une P5W64 Pro d'Asus du commerce...



À gauche, le Core 2 Quad, à droite le Core 2 Duo. Blanc bonnet...



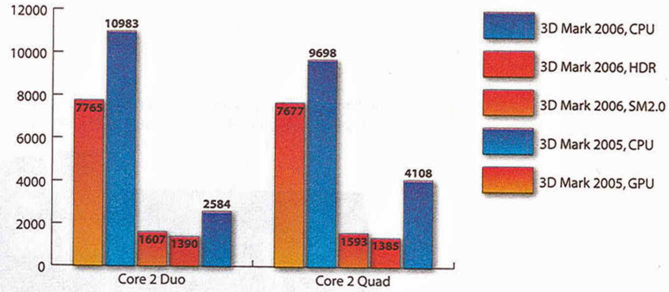
quadruple cœur sont prêts avant l'heure, on n'hésite pas à les sortir.

Le miel et les abeilles

Autre problème de l'ours, c'est généralement un être maladroit. Avec des grosses pattes, on ne fait pas vraiment dans le détail. Donc plutôt que de dessiner proprement un processeur quadruple cœur, il prend un peu de miel et colle deux Core 2 Duo sur un même support.
Il referme le tout et miracle, il dispose d'une magnifique solution quad core à moindre coût. Radin, l'ours ? Allez savoir. Sur le papier, la solution n'est pas sans rappeler le premier coup de patte maladroit du Pentium D au point que l'on se demande si l'on ne fera pas face aux mêmes problèmes. Un bus système unique partagé par quatre cœurs, cela devient complexe. D'autant que la fréquence de bus de ce Core 2 Quad ne bouge pas, on reste à 1066 contrairement à ce que les premières rumeurs pouvaient laisser entendre. Point de 1333 MHz, cela n'arrivera que l'année prochaine, la faute aux loups taiwanais qui hurlaient un peu trop fort, se plaignant de la compatibilité avec leurs cartes mère actuellement dans le commerce. Peur des loups, l'ours ? Non, c'est juste qu'il aime le calme...
Avant de pinailler sur les limitations éventuelles de ce bus partagé, il nous faut parler des fourmis du monde de l'informatique, les développeurs de jeux vidéo. Ces drôles d'animaux incompris, mal aimés et qui pourtant travaillent sans relâche pour nous apporter du plaisir. Ceux à qui l'on impose de développer du jour au lendemain des moteurs capables de tourner sur plusieurs cores. Sans leur demander leur avis, il faut qu'ils travaillent. Et qu'ils arrivent à résoudre à la vitesse de l'éclair les problèmes que se posent les universitaires depuis un peu plus de trente ans. (Je sais qu'ils ont une réputation de fainéants, mais tout de même ! Depuis le temps, ils auraient bien dû trouver un truc).
Prenons un exemple simple, combien faut-il de blondes pour changer une ampoule ? Non, je ne parle pas de la blague bien connue, réfléchissons sérieusement sur leur efficacité. Seule, notre amie péroxydée peut parfaitement réaliser la tâche. Si on lui ajoute une copine, elle pourra lui tendre la nouvelle ampoule et rattraper l'ancienne. Tout en maintenant la chaise bien droite. On peut donc gagner quelques précieuses secondes et réaliser la tâche plus vite. Mais si l'on en rajoute deux autres, le temps nécessaire ne va pas descendre. Au contraire, il risque d'augmenter pendant qu'elles se battent pour savoir qui doit rattraper l'ancienne ampoule. Où alors elles perdront du temps à parler des beaux yeux de Brat Pitt. L'effet de groupe...

Femmes, je vous aime !

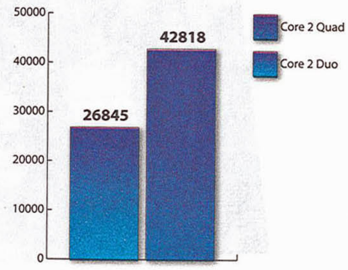
Mesdemoiselles (et mesdames) les lectrices, j'espère que vous pardonnerez ma comparaison caricaturale et à la limite du machisme, mais elle illustre parfaitement les errements des solutions à quadruple cœur, notamment lorsque l'on parle de jeux vidéo. La plupart des tâches sont dites « indivisibles » et l'on ne gagne rien à ajouter plus de bras pour les réaliser. Nos jeux profitent de l'apport du double cœur en partie parce que les pilotes graphiques sont capables de déporter une partie des calculs qu'ils doivent effectuer sur un autre cœur (vous commencez à le savoir, le driver de votre carte graphique utilise beaucoup de ressources processeur pour vous apporter de jolies images). Au-delà, c'est beaucoup plus complexe. Alors, que peut-on faire, apprendre à diviser ? Quand c'est possible mais nos fourmis ne sont pas des magiciennes, elles sont souvent bridées par des problèmes de « synchronisation ». Imaginez par exemple avoir quatre maçons virils (et torses nus, pour vous mesdemoiselles) pour monter un mur. Mais ils ne disposent que d'une seule truelle qu'ils devront se passer à tour de rôle. Pas très pratique, avant de pouvoir poser une brique, ils devront attendre qu'on leur tende l'outil. Du coup ils sont dépendants les uns des autres et ne travaillent pas à plein régime. Alors des solutions, il y en a. Plutôt que de tenter de diviser l'impossible, on utilise cette nouvelle capacité de calcul pour réaliser d'autres choses. Un peu comme si nos beaux et ténébreux maçons profitaient de leur temps libre pour peindre la maison d'à côté. C'est bel et bien la voie choisie par nos fourmis qui tentent d'ajouter de la sorte des choses « annexes » comme de la physique, de l'intelligence artificielle ou de nouveaux effets graphiques. Avec le douloureux problème de rester compatible avec les processeurs simple cœur. Pas sur le plan technique, puisqu'ils savent sans problème faire plusieurs choses à la fois, mais sur le plan des performances. Si la physique et l'intelligence artificielle sont indispensables au gameplay, difficile de les faire trop complexes au risque de devoir réclamer « processeur double cœur obligatoire » dans la configuration minimale. « Niveaux de détails » progressifs façon carte graphique ? Pourquoi pas, mais cela ne s'applique pas à tout.



Scores CPU et GPU de 3D Mark, versions 2005 et 2006 en 1920 par 1200, AntiAliasing 4X, Filtrage Anisotrope 16X

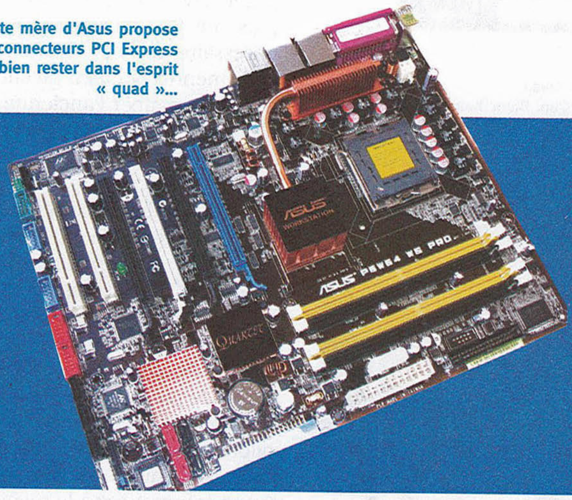
Les déclinaisons du Core 2 Duo

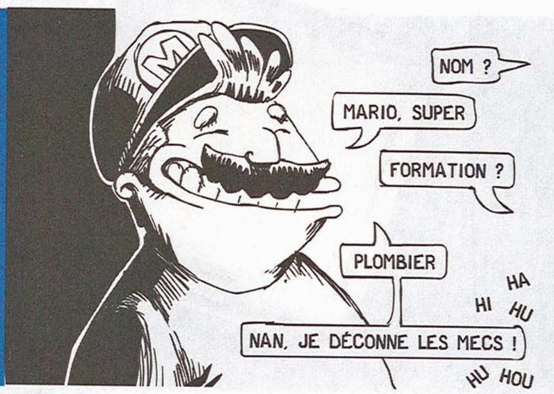
Processeur	Fréquence	FSB	Cœurs	Cache	Prix (environ)
QX6700	2.67 GHz	1066 MHz	4	2 x 4 Mo	1 000 euros
X6800	2.93 GHz	1066 MHz	2	4 Mo	1 000 euros
E6700	2.67 GHz	1066 MHz	2	4 Mo	500 euros
E6600	2.4 GHz	1066 MHz	2	4 Mo	300 euros
E6400	2.13 GHz	1066 MHz	2	2 Mo	230 euros
E6300	1.86 GHz	1066 MHz	2	2 Mo	180 euros



Indice de performance des caches des processeurs sous SiSoft Sandra

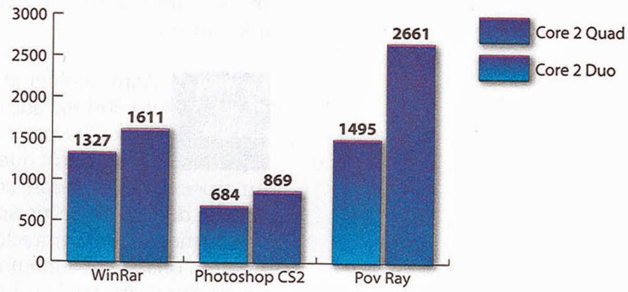
La carte mère d'Asus propose quatre connecteurs PCI Express 16x pour bien rester dans l'esprit « quad »...



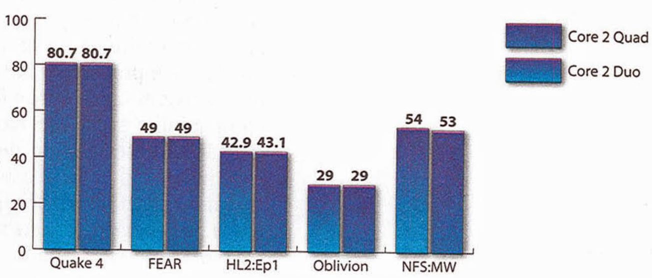


L'homme qui a vu l'ours

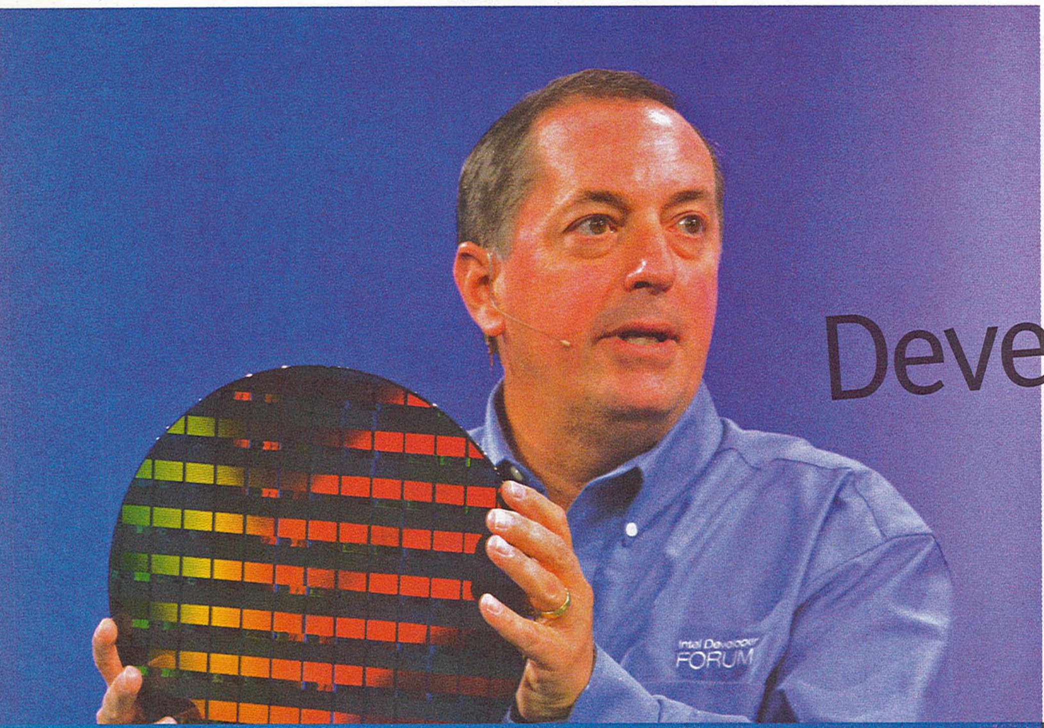
Alors quand on voit les résultats du Core 2 Quad comparé au Core 2 Duo, il faut apprendre à ne pas blâmer les fourmis et plutôt se demander si notre ours n'aurait pas fumé son miel. Certes, on trouve des gains dans des applications comme Winrar, Photoshop ou même Pov-Ray, logiciel de raytracing que j'ai sorti pour l'occasion, histoire de ne pas faire pleurer l'ours. On pourra même noter des tassements lorsque la bande passante mémoire limite les calculs mais tout cela est anecdotique. On ne doute pas un instant que la solution « 4x4 » d'AMD proposera des pourcentages de gains plus importants dans ces cas précis, mais au prix de quelle débauche de moyens ? La solution utilisée par Intel avec le Core 2 Quad, même si elle peut paraître moins léchée, fait avant tout dans l'efficace pour un prix moindre. Notre ours n'est cependant pas totalement stupide, il est conscient que la majorité des applications développées par les fourmis ne sont pas encore prêtes. Il leur donne même un coup de main de temps en temps, mais il faudra attendre encore quelques bons mois avant de voir des gains nets et sans bave. Du coup, pour tenter de nous achalander, l'ours se fait malin et décide de nous laisser le choix : pour mille euros on peut se payer au choix un Core 2 Duo à 2.93 GHz ou un Core 2 Quad à « seulement » 2.66 GHz. S'il vous venait l'idée saugrenue de mettre autant dans un processeur, vous ne risquerez pas grand-chose à choisir la solution du quadruple cœur. Il fait en gros aussi bien que son petit frère dans les cas les plus critiques, tout en gardant la possibilité de faire mieux un jour. Pas folle, la guêpe...



Indices de performances dans des applications multithreadées



Performances dans les jeux (images par secondes) en 1920 par 1200, AntiAliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x



Intel Developer Forum 2006

Vers l'infini et l'au-delà !

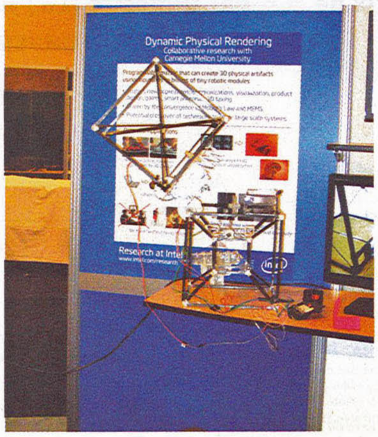
Toujours à l'avant-garde des nouvelles tendances, San Francisco aura abrité au fil des époques les startups les plus prometteuses. Une ville d'artistes qui accueille aussi de grands événements comme l'Intel Developer Forum. Sauf que contrairement aux jeunes pousses, lorsque monsieur Intel fait son show, le building lui appartient.

C_Wiz



Eurêka !

Dans les recoins de l'IDF, on trouve toujours un scientifique loufoque, un personnage atypique qui présente une technologie qui semble sortie tout droit d'un film de science-fiction. Ce n'est qu'en l'approchant que nous avons compris pourquoi il était seul : sa forte odeur corporelle repoussait les chalands. C'est le nez bouché que l'on a engagé la conversation : chercheur à l'université de Carnegie Mellon, il travaille sur les nanotechnologies. De toutes petites particules capables de se positionner les unes par rapport aux autres à coups de charges électrostatiques pour créer de manière dynamique des objets. Des sortes de maquettes vivantes, en clair. Bien entendu, chaque particule dispose de son propre processeur, Intel oblige. Il faudra encore une bonne dizaine d'années avant de voir quelque chose de concret. Espérons juste pour ses collègues qu'il trouvera une salle de bain en route...

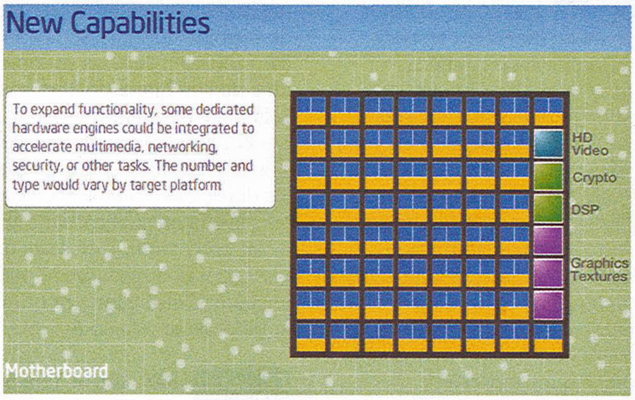


On est encore loin des mini-robots d'un millimètre dont ces gros cubes représentent des maquettes fonctionnelles.

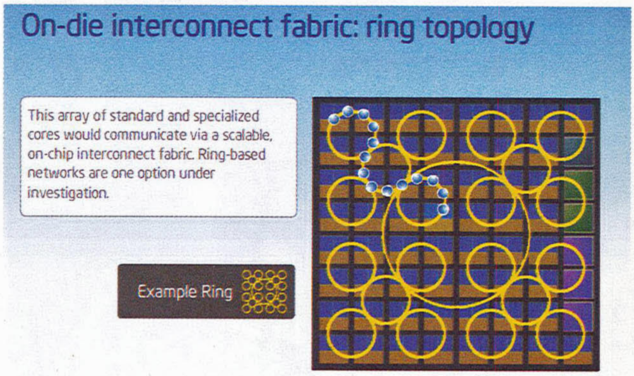
Dominer le monde n'est pas un métier facile. Même lorsque l'univers en question est celui des processeurs. Les joies y sont souvent de courte durée et c'est un peu « à toi à moi » entre les grands noms du milieu. À chacun ses heures de gloire et si les Core 2 Duo sont les nouvelles coqueluches du moment, il ne faudrait pas oublier l'éhontée domination des Athlon 64 pendant un peu plus de deux années. C'est donc dans le but de partager avec le monde de l'informatique ses plans de domination qu'Intel organise deux fois par an sa grand-messe. Et ce coup-ci, il y avait du lourd.

AMD + ATI = ?

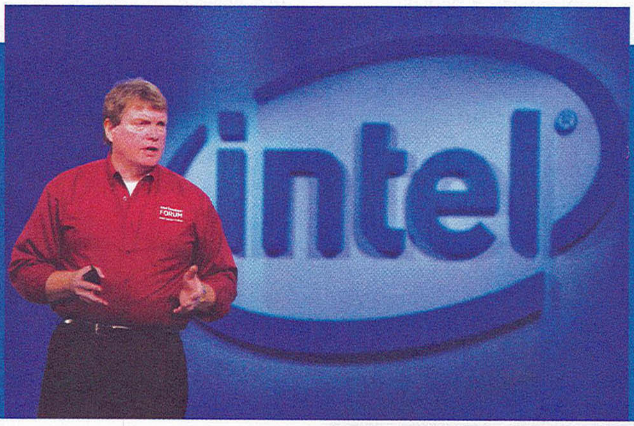
Car même si elle n'était pas évoquée directement (il ne faut jamais parler de ses concurrents, règle numéro un du petit manuel de la communication d'Intel), la fusion entre AMD et ATI était au cœur de tous les débats. On pourrait jouer au jeu de l'œuf ou de la poule, tenter de savoir si ce sont les rumeurs du retour à la chose graphique du côté d'Intel qui aura poussé ATI dans les bras d'AMD. Ou l'inverse. Peu importe, le mariage est désormais entériné (à défaut d'être consommé) et c'est le petit poucet qui aura parlé le premier de la fusion inéluctable entre les processeurs et les puces graphiques. Avec beaucoup de pincettes géantes et très peu de détails, incitant les mauvaises langues à dire qu'AMD et ATI ne savent pas trop où ils vont. Mais avant de rentrer dans les détails du graphisme, Intel voulait d'abord répondre à une autre problématique :



Avec plusieurs dizaines de cores à disposition, on peut dédier certains à des tâches précises comme la cryptographie ou le traitement des signaux (DSP).



Les puristes admireront la topologie en anneau d'interconnexion des cores.



Steve Pawlowski a déjà des cernes rien qu'à l'idée des problèmes qu'il aura à résoudre.

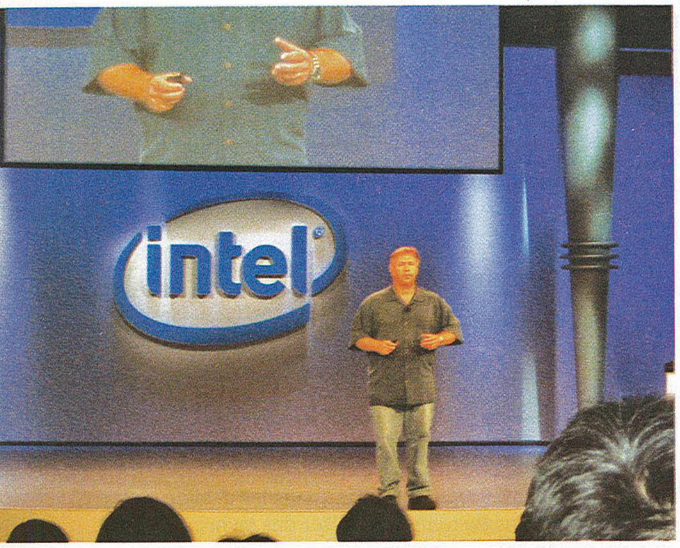


celle de la multiplication des cores. Cela ne vous aura pas échappé, il y avait très peu de raisons pour un joueur de changer de processeur ces deux dernières années. En fait, à part pour tenter de tirer le meilleur de sa carte graphique (GPU) flambant neuve, l'intérêt était quasi nul. On a vu la montée en fréquence stagner, aussi bien chez AMD que chez Intel. Depuis, on nous dit que l'augmentation des performances va se réaliser en multipliant les cores. C'est chose faite depuis une bonne année avec l'arrivée des Athlon X2 et autres Pentium D, et l'on a même droit aujourd'hui à la passe de quatre avec le Core 2 Quad (dont vous trouverez le test quelque part dans ce magnifique magazine). La stratégie n'est cependant pas extensible à foison et l'on commence à voir les premiers problèmes avec le passage au quadruple cœur. Les performances n'augmentent pas ou peu dans un nombre critique d'applications, à commencer par les jeux. Il y a bel et bien une marge de manœuvre du côté des développeurs qui trouveront le moyen d'utiliser jusqu'à huit cores. Mais au-delà, il faudra trouver des solutions, quitte à réinventer un peu le concept du processeur. Tout un programme.

Tera-quoi ?

C'est dans cette optique qu'Intel nous dévoile le Tera-scale, une vision sur cinq ans qui tente de répondre à une question : comment passer d'une poignée de cœurs à une bonne centaine. Car si effectivement leur multiplication est la voie à suivre, tout un tas de problèmes techniques vont se poser. Actuellement, nos processeurs sont de véritables usines à gaz. Sans rentrer dans les détails, ils consacrent plus de temps à réaliser des tâches annexes (récupérer les informations en mémoire, trier les instructions, etc.) qu'à effectuer des mathématiques. L'idée d'Intel est d'écrémer, revenir aux bases.

Des dizaines de cores, oui, mais simplifiés. Autre grande tendance, la différenciation. Cela fait déjà quelque temps que l'on vous en parle : actuellement, lorsque l'on évoque de multiples cœurs dans un processeur, ils sont identiques. L'idée consiste à travailler sur des cœurs spécialisés dans la réalisation de certaines tâches. On nous donnait deux exemples qui, vous allez le voir, n'étaient pas choisis au hasard. Tout d'abord un cœur « vidéo » qui serait capable de décoder les formats de compression les plus gourmands (MPEG-4, H.264, etc.) et de leur appliquer quelques traitements (désentrelacement, correction chromatique...).
Le second est baptisé « textures » et là je vais prendre quelques lignes pour vous l'expliquer. Les détracteurs de la fusion entre les CPU et les GPU utilisent l'argument des textures pour expliquer que « ça ne marchera jamais », la bande passante nécessaire pour leur gestion posant problème.
Sauf qu'il y a deux approches différentes sur ce sujet. Dans le monde du raytracing, c'est-à-dire des images très haut de gamme calculées avec amour pendant de longues heures (pensez à des films comme Le Monde de Nemo ou Les Indestructibles), on utilise des textures dites procédurales. Des algorithmes mathématiques qui vont décrire l'apparence visuelle des objets. Pour les jeux, on évite cela et dans le but de gagner du temps, on préfère utiliser des images, c'est-à-dire des textures précalculées. C'est pour cela que nos cartes 3D embarquent des quantités de mémoire impressionnantes, entre 256 et 512 Mo de nos jours.



Vous ne rêvez pas, c'est bel et bien le vice-président d'Apple qui est présent sur scène.

Intel aime le raytracing

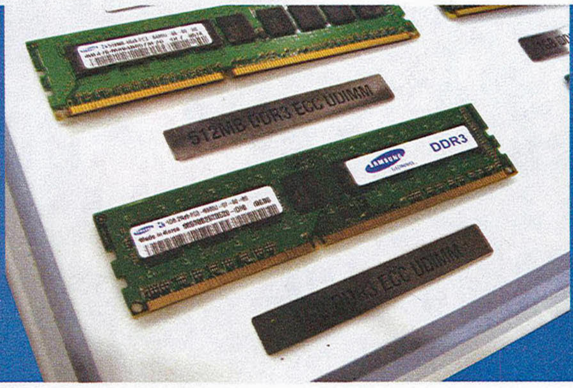
En fidèle lecteur, vous n'aurez pas oublié les paroles que Justin Rattner (le chef de la recherche chez Intel) nous avait confiées l'année dernière. Il nous expliquait que la 3D actuelle (telle que réalisée par nos cartes graphiques) était basée sur une série de compromis et qu'il voyait l'avenir sous forme de raytracing en temps réel. Certains rigolaient bien de l'idée à l'époque, mais avec un processeur à 80 cœurs, la chose devient carrément envisageable. Alors, à quoi serviraient ces mini-cœurs de textures me direz-vous ? À calculer des textures procédurales pardi ! Et donc à se rapprocher un peu plus de la vision du raytracing en temps réel. Je vous fais grâce des détails ultra-techniques sur l'interconnexion des cœurs (à base de topologies en grilles ou en anneaux) ou sur les contraintes en matière de refroidissement. Nous aurons largement le temps d'en reparler. Je vous évoquerai juste la dernière grande idée de l'architecture Tera-scale, le « die stacking ». À l'image d'un hamburger, il s'agit de superposer des couches. Si possible différentes : deux steacks hachés c'est bien, mais rajouter une tranche de fromage entre les deux, c'est mieux. Ici, Intel prévoit donc de mélanger les plaisirs en superposant une couche de mémoire à son processeur. Une sorte de gigantesque cache qui servirait à résoudre le problème du bus système, le goulet d'étranglement qui relie actuellement le processeur à la carte mère.

Ce n'était qu'un rêve...

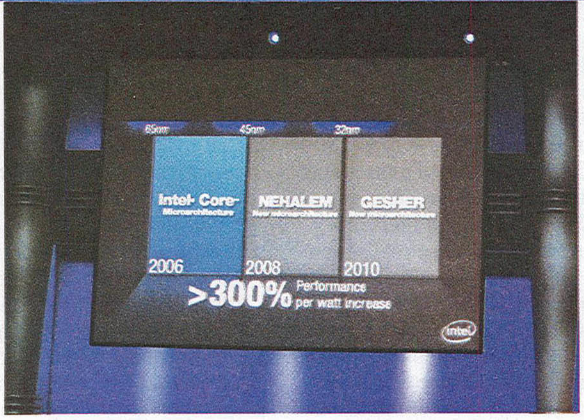
Bien sûr, le Tera-Scale est une vision, dans le monde de l'automobile on parlerait d'étude de style. Mais il ne faut pas s'y tromper, le grand patron (Paul Otellini) a montré sur scène la première galette de processeurs Tera-scale composés de 80 cœurs. Et Steve Pawlowski (le monsieur en charge de la chose) nous l'avouait lui-même : toutes les problématiques techniques autour de ces processeurs futuristes allaient lui faire passer quelques nuits blanches pendant les cinq prochaines années. Le pauvre...

Un pas en avant

Les chipsets graphiques qu'Intel intègre à ses cartes mères sont souvent source de moqueries. Prévues à la base pour une utilisation bureautique, ces puces se retrouvent malheureusement sur les machines à bas prix vendus par certaines grandes enseignes. Elles faisaient jusque-là le strict minimum, mais avec un Windows Vista qui demande de l'aide pour afficher ses fenêtres, l'Américain se devait d'élever un peu le niveau. C'est le cas avec le chipset G965 qui, à défaut de révolutionner le genre, offre le minimum syndical pour jouer. Voire un peu plus puisque, côté performances, on se situe grosso modo au niveau d'un GeForce 6600. Le tout compatible (sur le papier) avec le futur DirectX 10 (les pilotes ne sont pas encore disponibles). De là à dire que cette nouvelle architecture servirait de base à de futures cartes 3D qui serviraient à « combler » le terrain en attendant l'arrivée de Tera-scale...



Les barrettes de mémoire de DDR3 commencent petit à petit à faire leur apparition. Lancement prévu en milieu d'année prochaine.



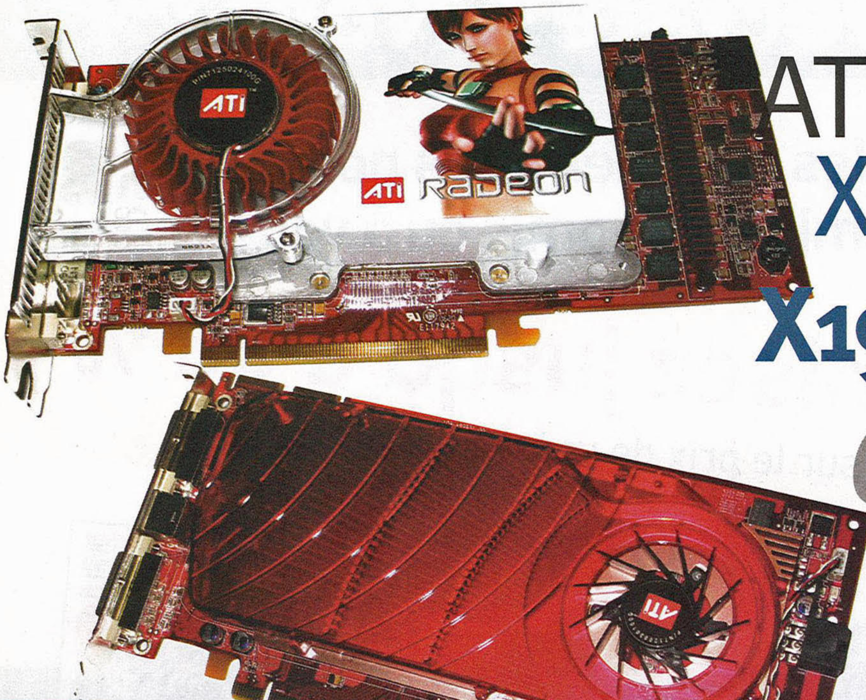
Une nouvelle architecture tous les deux ans en attendant l'arrivée de Tera-scale. Cela nous promet encore quelques surprises...



Partenariat Formule 1 oblige, on trouvait dans les stands de l'IDF des simulateurs bien sympathiques.



Un instant de nostalgie avec un mini-musée dédié à la gloire de la « Loi de Moore ».

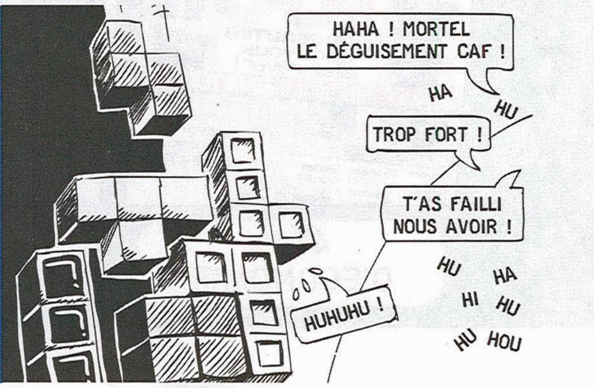


ATI Radeon X1950 Pro et X1900 XT 256 Mo

QUESTION DE STYLE

Tout le monde ne peut pas se payer des cartes graphiques à 650 euros, c'est un fait. Sans tomber dans l'excès des plaisirs trop bas de gamme, nous allons à l'occasion de la sortie de la X1950 Pro d'ATI tenter de faire le tour des offres « raisonnables ».

C_Wiz



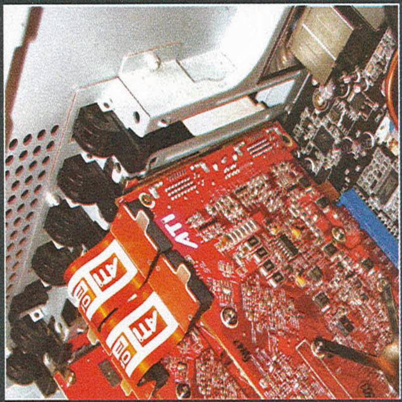
Le marché de la carte graphique très haut de gamme est restreint. Rares sont les joueurs capables d'investir plus de 500 euros dans une carte 3D qui sera obsolète, au mieux, au bout de deux ans. Ces cartes ne se vendent certes que par poignées, mais occupent la place sur le plan médiatique. Inutile de le nier, ces cartes font rêver et leurs créateurs espèrent ainsi vous caser en même temps un GPU de leur marque qui s'adapterait aux contraintes de votre compte en banque.
Ce n'est pas parce qu'Intel ou Intel gagne sur le haut de gamme que la chose reste vraie dans votre budget, alors plutôt que de partir sur des supputations bucoliques, nous allons analyser l'offre des cartes dont le prix tourne entre 200 et 250 euros. C'est probablement là qu'il y a le plus d'activité et pour cause, elles permettent de jouer confortablement aux titres modernes. Du coup, c'est sans trop de surprise que l'on accueille ce mois-ci une nouvelle venue, la rousse et svelte X1950 Pro.

Interview exclusive

Nous lui avons posé un tas de questions indiscrètes et par souci de concision, je vais me permettre de vous résumer ses réponses. Elle est « toute neuve » et a été fondue en 80 nanomètres. Un régime qui lui permet de consommer 20 watts de moins que ses grosses gourmandes de petites sœurs. Elle nous a également sorti ses arguments écolos, à savoir que c'était bien pour les pingouins et tout ça. Perso, à part les mouettes, la nature je trouve ça assez pénible. Mais ce n'est pas mon interview, c'est la sienne. Elle se targue enfin d'être particulièrement « plate » et de ne pas faire pas trop de bruit. Je cherche encore le rapport. Bon, tout ça c'est un peu l'argument marketing classique, alors au bout d'un moment on a tout de même souhaité lui poser les questions qui fâchent. Ce qu'elle pense de son aînée, la X1900 XT 256 Mo. Autant vous dire qu'elle était un peu gênée et qu'elle regardait dans les coins. En bon journaliste d'investigation, j'ai insisté en lui demandant si elle ne venait pas empiéter sur le territoire de celle qui ne coûte aujourd'hui que « seulement » 50 euros de plus qu'elle. Et que la rumeur dit plus performante. Après un long silence, elle me sort sans complexe : « Tu n'as qu'à nous essayer ».
Ah, la, la, ces rousses...
Tel mon compatriote havrais, Laurent Ruquier, il me fallait donc tout essayer avec elles. Et tant qu'à s'amuser un peu, j'en ai convié deux autres. Elles ont un peu de bouteille et viennent de chez Nvidia. Pas forcément un handicap, mais cela méritait d'être noté. Avec des dénominations à coucher dehors : 7900 GS et 7900 GT. Vous me direz, X1950 Pro, ce n'est pas vraiment mieux.

Que du plaisir !

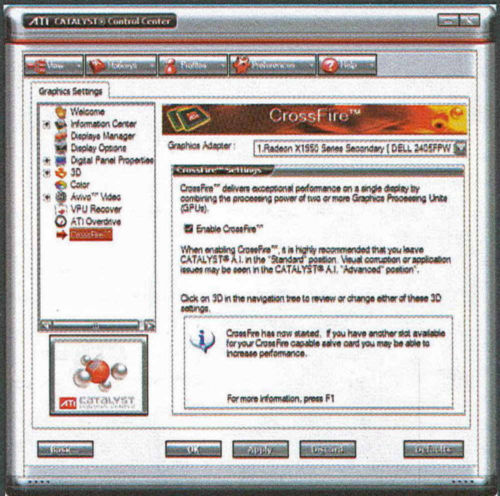
Résultat des courses ? Pas la peine de tortiller du popotin, les rousses ont clairement l'avantage du rapport qualité/prix. C'est un peu cruel de parler ainsi d'elles, mais c'est comme ça, parfois il ne faut pas hésiter à appeler un chat un chat. Certains diront que leur génitrice, ATI, fait tout pour faire oublier son mariage forcé avec monsieur AMD. D'autres blâmeront sa dernière grossesse qui n'en finit pas, son bébé DirectX 10 dont la naissance n'est pas



Les deux connecteurs souples CrossFire en action...

Le retour du CrossFire

La X1950 Pro est l'occasion pour ATI de proposer une seconde itération du CrossFire. Chaque carte est désormais équipée de deux connecteurs, un peu à l'image de ce que fait Nvidia avec le SLI. Plus besoin de passer par le cordon externe difficile à visser, tout devient d'un coup beaucoup plus simple. Vous vous demandez peut-être l'intérêt d'utiliser deux connecteurs ? Je doute que ce soit là pour faire joli, on imagine facilement qu'ATI souhaite à terme autoriser des trios et des quatuors de cartes 3D. L'expérience du CrossFire 2 n'est pas pour autant déplaisante et les résultats assez probants.
On regrettera juste des problèmes d'USB lors de l'utilisation des deux cartes en simultané : car nos claviers et souris qui font des allées et venues sous Windows perturbent probablement un peu les résultats. Un bug que l'on avait déjà rencontré une fois auparavant, sur un nForce 4. Difficile donc de l'imputer au Crossfire, aux drivers, à Windows ou même au bios de la carte mère. Dès que l'on en saura plus, on vous tiendra au courant. Mais si, c'est promis.



Version 2 ou pas, CrossFire s'active toujours d'un clic dans le Catalyst Control Center.

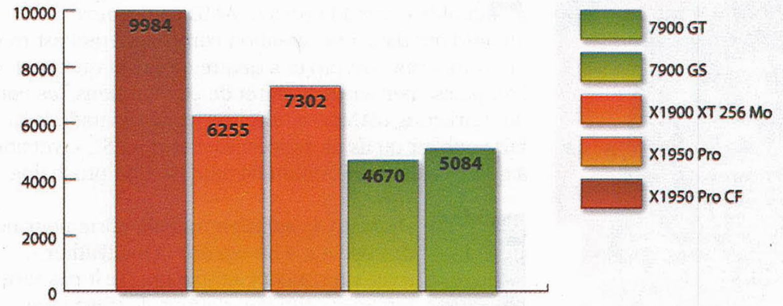
Les milieux de gamme

	Unités de shaders	Unités de vertex	Fréquence GPU	Fréquence RAM	Quantité de RAM	Prix (environ)
ATI X1950 Pro	36	8	575 MHz	690 MHz	256 Mo	200 euros
ATI X1900 XT (256 Mo)	48	8	625 MHz	725 MHz	256 Mo	250 euros
nVidia 7900 GS	20	7	450 MHz	660 MHz	256 Mo	200 euros
nVidia 7900 GT	24	8	450 MHz	660 MHz	256 Mo	280 euros

prévue avant la nouvelle année. Oublions les ragots, tout ce qui compte, c'est que ces deux-là se démarquent et surclassent leurs concurrentes respectives. Nvidia se devra de repositionner le prix de ses cartes pour rester dans la course, cela ne devrait pas trop tarder à l'aube des GeForce 8. Mais vient alors la question du choix entre la X1900 XT 256 Mo et la X1950 Pro. Si l'on ne se fie qu'aux performances pures, la première profite un peu de son expérience et offre des prestations plus convaincantes que la novice jeunette. De quoi mériter les 50 euros de plus ? C'est là que cela se complique, car l'ancienne est plutôt du genre bruyant. Un petit ronflement lorsqu'elle dort, et je préfère par décence ne pas vous raconter ce qui se passe lorsqu'elle est à l'ouvrage. Dès lors et si vous aimez le calme, il vous faudra compter une bonne vingtaine d'euros supplémentaires pour la surmonter d'un ventilateur neuf, un Zalman VF-900 par exemple.

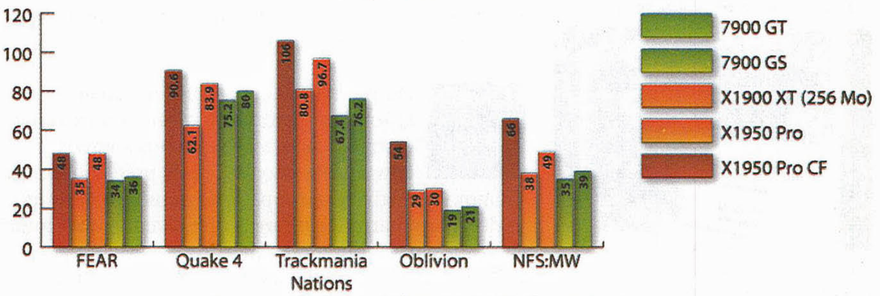
Dis-lui oui ! Du coup, la situation devient un poil plus claire, c'est presque un choix de style de vie. Si vous aimez le confort, la simplicité et que vous n'avez pas envie de vous adonner à des travaux manuels, la X1950 Pro est probablement votre meilleur choix. Pour ceux d'entre vous qui sont à la recherche de sensations fortes et qui n'ont pas peur de se salir les doigts, la X1900 XT 256 nous semble beaucoup plus appropriée. On ne voudrait pas que vous vous lassiez trop vite...

XP-3DM



Score GPU relevé sous 3D Mark 2005 en 1600 par 1200, AntiAliasing 4x, filtrage anisotrope 8x

XP-JEUX



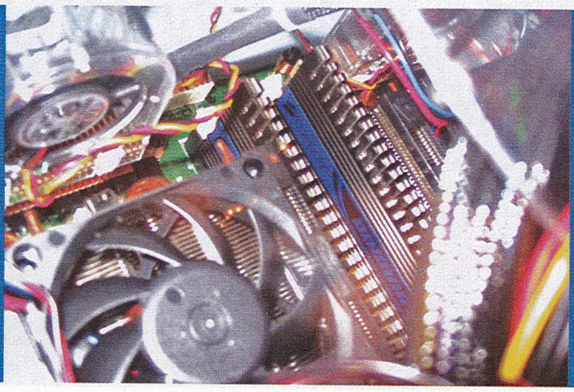
Jeux en 1600 par 1200, Anti Aliasing 4x, filtrage anisotrope 8x



AMD 4 X 4 VOYAGE, VOYAGE...

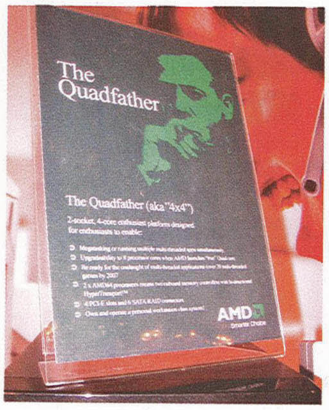
À gauche, Torbjorn Soderman, programmeur en chef de la série des Battlefield qui citera Spiderman pour expliquer les paradoxes du Quad Core : « With great powers comes great responsability ».

Les entrailles d'une machine étaient exposées. Cela ressemble très fort à une carte mère Asus...



C'est sous la pluie battante de Monza qu'AMD nous a présenté le 4 x 4, sa vision de ce qui ferait une excellente machine pour les « enthousiastes » que nous sommes. De la puissance à revendre, mais cela vaut-il vraiment le coup ?

C_Wiz



Notre petit doigt nous dit que « QuadFather » ne devrait pas être le nom officiel de cette plate-forme...



Deux « City of Heroes », deux vidéos HD et un encodage en parallèle, un scénario de la vraie vie (on y croit), baptisé « megatasking »...

Après avoir été le premier à présenter un processeur double cœur à la presse, AMD se retrouve aujourd'hui dans une situation complexe. Intel est très en avance sur son projet à quatre cœurs et quoi que l'on puisse penser de l'intérêt de ces solutions, les pontes du marketing d'AMD ont dû trouver une parade pour faire oublier qu'ils ne proposeront leur « K8L », version à quatre cœurs de l'Athlon 64, que l'année prochaine.

Plus loin que la nuit et le jour

Du coup, la solution miracle porte pour nom de code 4 x 4 ou encore « QuadFather ». Avec un concept simple qui n'est pas sans rappeler celui des stations de travail haut de gamme et des serveurs : utiliser deux processeurs pour un total de quatre cœurs disponibles. Sur le papier, la solution est élégante puisque l'on n'est pas limité par la bande passante du bus processeur comme c'est le cas sur les Core 2 Quad d'Intel : chaque processeur dispose de sa propre mémoire.

Et jamais ne reviens

Du point de vue du porte-monnaie, la solution peut sembler un peu extrême. Outre la carte mère que nos sources taïwanaises occultes nous prédisent onéreuse, il faudra investir dans un pack de deux processeurs et de quatre barrettes de mémoire. Dans... quel intérêt ? C'est un peu le fond de la question, car si l'on peut justifier sans problème l'usage d'un processeur double cœur dans les jeux (entre autres grâce aux pilotes graphiques qui sont multithreads), le processeur à quatre cœurs semble un poil optimiste et inadapté au problème. Qu'à cela ne tienne, AMD a la réponse puisqu'il avait invité des développeurs pour nous vanter les mérites des choses à quatre. Dans le lot, les responsables techniques de Battlefield 2142 et de Black and White 2. Le premier nous avouera que malgré son discours, son dernier jeu phare n'est toujours pas capable d'utiliser pleinement un processeur double cœur mais que, c'est promis, son prochain titre le pourra.

Méga-tâche !

Vu les performances du Quad core d'Intel dans les jeux, on peut être assez dubitatif sur l'intérêt de la plate-forme 4 x 4. S'il ne fait aucun doute que l'avenir est à la multiplication des cœurs, l'initiative d'AMD, à l'image du Core 2 Quad d'Intel semble taillée uniquement pour les joueurs riches et capables de regarder deux vidéos différentes en jouant à deux jeux en simultané. Je ne suis pas sûr qu'ils soient si nombreux...

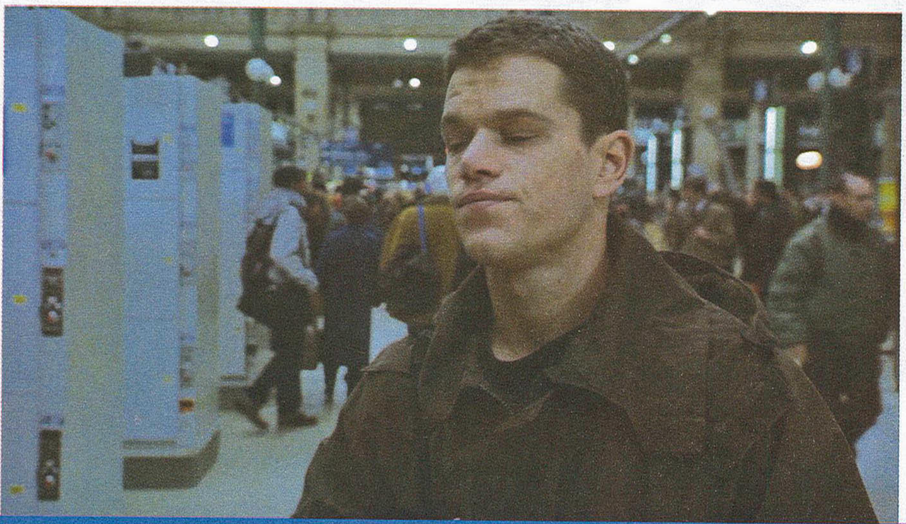
Prêt pour Windows Vista

N'y voyez aucune boutade sur la puissance nécessaire pour faire tourner le prochain système d'exploitation de Microsoft, la plate-forme 4 x 4 nécessitera l'usage de Vista pour tourner à plein régime. Ce dernier étant beaucoup plus apte à tirer le meilleur des architectures à multiprocesseur.



actus
dossiers
matériel
logiciel
multimédia
internet
mobilité
jeux
1,90 €
seulement
www.microactuel.com
Noël 2006 / N° 22S
avec son CD-ROM GRATUIT !
micro actuel
Le magazine de tous les utilisateurs micro
ÉVÉNEMENT Découvrez Unik, le premier portable ADSL de France Telecom.
100
NOUVEAUTÉS dont vous allez rêver !
Nous les avons TO
Enquête
Téléphonie mobile Quels sont les forfaits qui vous en donnent le plus ?
Matériel
30 solutions pour STOCKER et partager tous vos fichiers
Multimédia
Téléviseur : Passez enfin à l'écran plat
CD GRATUIT
EDITION COLLECTOR
PC
COLLECTION loisirs
LA DEMO JOUABLE
FIFA 2007
BUREAUTIQUE
MySight 2006
Cinq logiciels pour modifier l'apparence de votre Windows.
BankPerfect
Protégez les informations importantes de votre ordinateur.
CartPost
Ce petit logiciel crée des cartes postales personnalisées.
Vade Retro
Un outil pour filtrer les courriers indésirables et bloquer les virus.
Pdf995
Une suite de logiciels pour créer et éditer facilement des PDF.
Dribbles, feintes, tirs... Envie de refaire le match ? Micro Actuel et Electronic Arts vous proposent d'essayer cette nouvelle simulation de football encore plus réaliste !
CommentÇaMarche
L'encyclopédie qui vous explique tout de A à Z sur la micro-informatique.
38 recueils et dictionnaires
Répondez à toutes vos hésitations en matière d'orthographe, de traduction, de conjugaison, etc.
micro actuel
ET PLUS ENCORE...
Future
MEDIA WITH PASSION
En vente actuellement

Le MPEG-2 n'est pas vraiment apte à rendre les scènes dont le contraste est faible.



© UPV

La Haute Définition
LA NOUVELLE ÈRE DES VIDÉOS

Avec l'arrivée prochaine des Blu-Ray et des HD-DVD, le petit monde du matos est en émoi. Et pas que du côté des lecteurs : écrans, cartes graphiques et mêmes processeurs, les fantasmes et les légendes urbaines vont bon train. Faudra-t-il changer l'intégralité de sa machine pour en profiter ? Pas forcément...

C_Wiz



Pour les grands noms du matos, le véritable problème n'est pas de sortir de nouveaux produits. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est pour eux la partie la plus facile. Non, leur métier consiste à trouver des justifications, des « usages » qui nous pousseraient à changer nos machines. Du coup, quand une nouvelle mode comme celle de la haute définition arrive, il n'est pas étonnant de voir tout le monde sauter dessus et clamer que son processeur, sa carte graphique et même son écran sont indispensables pour en profiter.

Une histoire de taille

Le but de la HD est relativement simple : il s'agit d'augmenter le nombre de pixels qui composent les images d'une vidéo. En effet, plus la résolution est importante et plus on peut distinguer de détails, le mécanisme est similaire à ce que l'on voit dans les jeux sur PC. Si l'on prend le cas d'un DVD vidéo, on y trouvera en Europe une résolution de 720 par 576 pixels (on parle de 576p) alors que chez nos amis américains il faudra se contenter de 480 lignes en hauteur (480p). L'idée de la HD est donc de définir deux nouvelles résolutions de vidéo qui serviront de base non seulement aux futures générations de disques (les fameux Blu-Ray et autres HD-DVD) mais également aux diffusions de programmes télévisés numériques, que ce soit par voie terrestre (ce que l'on appelle en France la TNT) ou par satellite. La bonne nouvelle est que, pour une fois, tout le monde est tombé d'accord sur deux standards mondiaux : le 720 (1280 par 720) et le 1080 (1920 par 1080). Ne vous

Progressif, entrelacé, késako ?

Je ne vous apprends rien en vous rappelant qu'une vidéo est une série d'images fixes que l'on affiche les unes à la suite des autres pour créer une animation. Vous entendez souvent parler de 50 Hertz ou de 60 Hertz, cela signifie que l'écran sera « mis à jour » entre 50 et 60 fois par seconde. On doit alors distinguer deux méthodes radicalement opposées : l'affichage est dit entrelacé quand on ne met à jour que la moitié de l'image. On commencera par modifier les lignes impaires puis, à la période suivante, on remplacera les lignes paires. Cela permet de limiter la quantité de données à faire transiter tout en conservant l'illusion de l'animation. Ce mode est caractérisé en ajoutant un « i » après le nombre de lignes, par exemple 1080i. L'autre méthode consiste à remplacer systématiquement l'intégralité de l'image, on parle alors de mode « progressif » (comme dans 1080p). Il propose bien évidemment la meilleure qualité, mais requiert deux fois plus de bande passante.



Le H.264 fait merveille sur le contenu filmé en numérique ou réalisé en images de synthèse.

© Lucasfilm

Si le H.264 est à la mode, on ne trouve pour l'instant quasiment que des films encodés en MPEG-2, aussi bien sur les divers satellites que sur les disques de nouvelle génération.



© Warner Bros

laissez pas avoir par le nombre de lignes, l'amélioration proposée est très élevée puisque l'on multiplie respectivement par deux et par cinq les pixels présents à l'écran.

Et les disques dans tout cela ? Si la haute définition a été popularisée aux États-Unis par la diffusion de programmes télévisés, on peut dire que la HD n'a pas encore vraiment démarré en France. Certes, TPS et CanalSat proposent chacun de leur côté un mini-bouquet de chaînes en haute définition sur leurs satellites respectifs, mais tout ceci reste en rodage. Du coup, c'est du côté des prétendants à la succession du DVD qu'il faudra chercher. Il y a d'un côté le Blu-Ray supporté par des noms comme Sony, TDK, Philips ou Pioneer, et de l'autre le HD-DVD que l'on doit à Toshiba. Sur le papier, les deux technologies sont assez similaires, il s'agit toujours de disques d'une douzaine de centimètres capables de stocker leurs données sur une ou deux couches. Ils utilisent tous deux un laser bleu

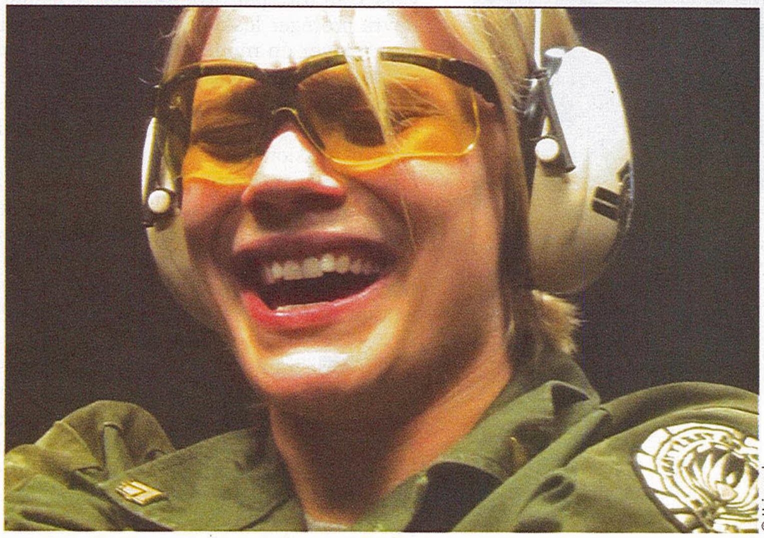




© DR

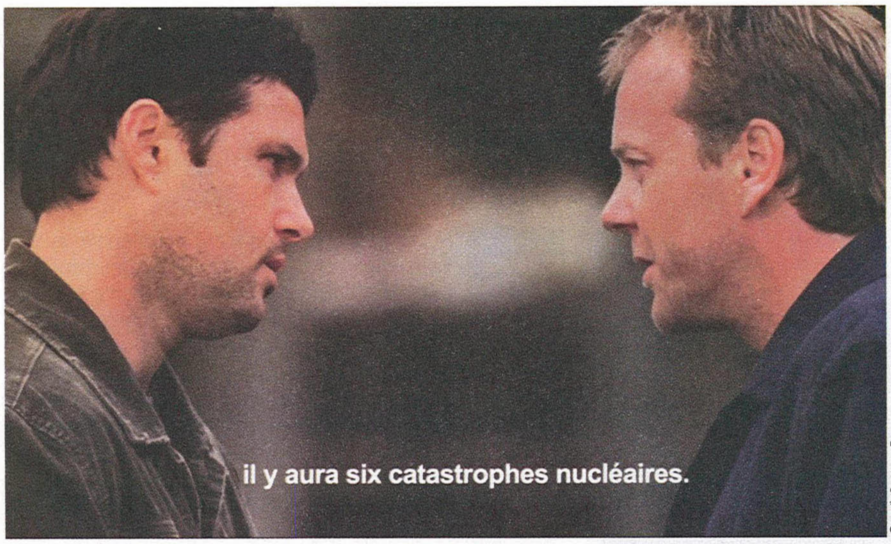
Les films que l'on a pu voir dans des cinémas numériques de type IMAX se prêtent parfaitement au passage au Blu-Ray.

Du côté des séries télévisées, la plupart sont désormais tournées en haute définition, c'est le cas ici de Battlestar Galactica.



© Universal

d'une largeur de 405 nanomètres. Et, manque de bol pour eux, la pénurie sur ces produits dure depuis de longs mois, compliquant le lancement des platines de salons et de la future Playstation 3 de Sony (qui intégrera, rappelons-le, un lecteur Blu-Ray). Pour le reste, les deux formats se distinguent sur des questions de taille : le Blu-Ray ayant l'avantage de pouvoir stocker 25 Go de données par couche quand le HD-DVD se contente de 15. Un bond en avant significatif par rapport aux 9 Go que l'on pouvait atteindre au maximum sur un DVD. L'espace disponible s'agrandit, mais ce n'est pas une raison pour le gâcher. On utilise donc un « codec » pour compresser les vidéos. Plusieurs d'entre eux sont sur les rangs, à commencer par le vieillissant MPEG-2 qui sévit déjà dans les DVD. Microsoft essaye lui aussi de se faire une petite place sur ce secteur en proposant « VC-1 », un dérivé de sa technologie Windows Media Video. Mais la véritable star est un standard ouvert qui déchaîne actuellement toutes les passions, le H.264. On le connaît également sous le nom de MPEG 4 Part 10 ou encore AVC (Advanced Video Coding). C'est, en gros, une version très améliorée des DivX et autres XviD. Outre la taille des fichiers, le format de compression joue surtout sur la qualité. Il faut savoir que le MPEG-2 n'avait clairement pas été prévu pour les hautes résolutions. Du coup, les résultats déçoivent bien souvent, tout particulièrement sur les films qui n'auraient pas été tournés en numérique (et qui possèdent beaucoup de grain).



© 20th Century Fox

Canal+ propose de son côté la diffusion de quelques séries en haute définition sur son service satellite.

Décélération matérielle Bien entendu, les deux compères de la carte 3D annoncent fièrement accélérer le décodage de ces vidéos sur certains de leurs modèles, préférablement haut de gamme. Mais est-ce vraiment nécessaire ? Pour le MPEG2, il n'y a aucune difficulté et donc aucun intérêt à disposer d'une accélération matérielle, un processeur même modeste s'en tirera parfaitement bien. Pour le H.264, le plus gourmand de tous les formats, on s'aperçoit que les deux logiciels les plus courants capables de le décoder (ffdshow et x264) nécessitent un CPU très performant, au point qu'il n'est pas rare de voir des saccades. C'est donc sur ce point qu'ATI et Nvidia tentent de justifier leurs technologies AVIVO et PureVideo. Dans la pratique, on constate effectivement que l'utilisation du processeur baisse sans pour autant que la chute soit vertigineuse. Malheureusement pour eux, une autre alternative beaucoup plus intéressante existe avec un codec H.264 payant baptisé CoreAVC. Et, manque de bol pour les deux compères, il fait mieux à lui tout seul que leurs solutions « accélérées ». Et il ne vous délestera que d'une petite vingtaine d'euros, beaucoup moins cher qu'une carte graphique



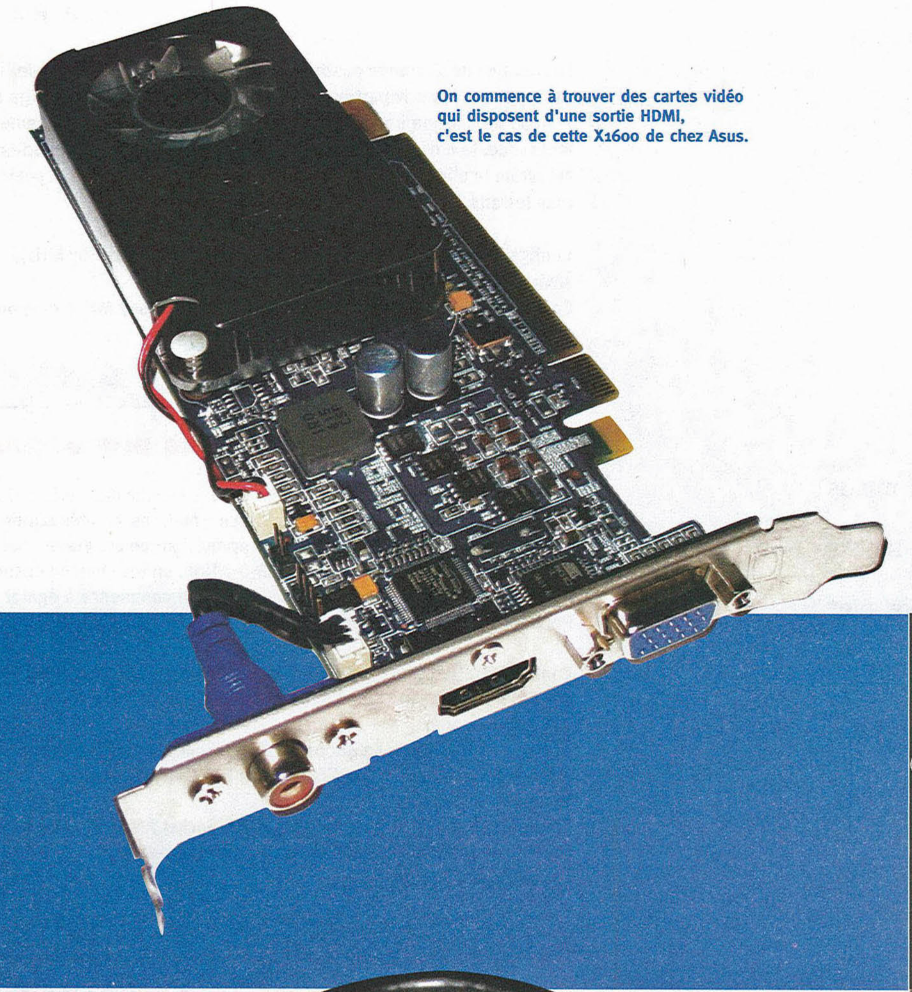
neuve. Bien entendu, la paranoïa dans laquelle vivent nos amis d'Hollywood pousse à un renforcement des mécanismes de protection et d'encodage. Et, soyons honnêtes, ils n'y sont pas allés de main morte pour les nouvelles générations de disques vidéo. Nous avons droit à l'AACS, une série de protocoles tordus que l'on doit, entre autres, à Intel. L'idée de base est relativement simple : s'assurer que le contenu reste crypté de bout en bout de la chaîne, c'est-à-dire de la lecture du média à l'affichage sur l'écran. Cela veut dire par exemple que le lecteur optique devra protéger les données qu'il lit avant de les envoyer en mémoire. Ou que le pilote graphique ne devra jamais laisser traîner dans un coin les « images » qui composent la vidéo, de peur qu'elles ne soient capturées. Et comble du bonheur, la transmission entre la carte graphique et l'écran doit elle aussi être cryptée, nécessitant donc à la fois une carte 3D et un panneau LCD compatible. On parle alors de HD Content Protection, ou HDCP. Dans le cas où ces dispositions ne seraient pas respectées, la norme spécifie que le dispositif de lecture doit « restreindre » la résolution de l'image.



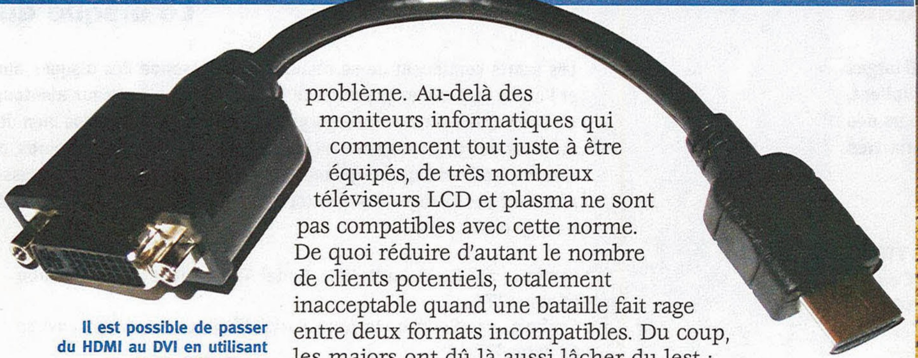
© SND

Peu de programmes sont pour l'instant tournés en haute définition en France. Quelques exceptions existent cependant à l'image de Kaamelott.

Victoire ? Tout ceci reste cependant très théorique et si l'on voulait véritablement appliquer toutes les restrictions, il serait impossible de créer un logiciel de lecture de Blu-Ray ou de HD-DVD fonctionnant sous Windows XP. De la même manière, la nécessité de disposer d'une puce dite « HDCP » sur l'écran n'est pas sans poser



On commence à trouver des cartes vidéo qui disposent d'une sortie HDMI, c'est le cas de cette X1600 de chez Asus.



Il est possible de passer du HDMI au DVI en utilisant un simple adaptateur.

problème. Au-delà des moniteurs informatiques qui commencent tout juste à être équipés, de très nombreux téléviseurs LCD et plasma ne sont pas compatibles avec cette norme. De quoi réduire d'autant le nombre de clients potentiels, totalement inacceptable quand une bataille fait rage entre deux formats incompatibles. Du coup, les majors ont dû là aussi lâcher du lest : le fameux « Image Constraint Token » qui indique la nécessité ou non du HDCP n'est pas utilisé. Et l'on nous promet qu'il ne le sera pas avant plusieurs années. Cela se vérifie dans la pratique : aucun des titres Blu-Ray ou HD-DVD disponibles actuellement n'applique l'ICT, rendant caduc le débat sur les cartes graphiques compatibles HDCP. Au final, l'arrivée des prochaines générations de disques haute résolution ne bouleverse pas grand-chose. Contrairement à ce que l'on avait pu voir à la sortie des premiers lecteurs de DVD, nous n'aurons pas de cartes de décodage dédiées ou d'autres artifices du genre. Nos machines sont désormais parfaitement aptes à gérer ces nouveaux formats. Les recommandations en matière de processeur double cœur, de cartes graphiques et d'écrans supportant la norme HDCP sont plus alarmistes qu'autre chose. Ouf !

Sortir du PC

Si nos moniteurs informatiques permettent de profiter de ces hautes résolutions, on peut avoir envie de regarder ses films sur un téléviseur, particulièrement si l'on dispose d'une TV compatible « HD ». Il faut mettre de côté le bon vieux S-Vidéo, plus vraiment apte à faire transiter des images aussi grandes. Plusieurs options sont disponibles, à commencer par un classique câble VGA. C'est, de loin, la méthode la plus simple et la plus rapide. Certains téléviseurs proposent également une entrée DVI, mais attention, dans de très nombreux cas, cette entrée sera limitée en résolution (souvent 1024 par 768). Un nouveau type de connecteur fait son apparition : le HDMI. C'est en réalité une adaptation du DVI au monde du multimédia. En sus de la vidéo, il est capable d'encapsuler du son en numérique (y compris des formats comme le Dolby Digital ou le DTS). La dernière option consiste à utiliser des sorties « composantes » que l'on peut également appeler « YUV » ou « Y Pr Pb ». Il s'agit de trois câbles de couleurs (rouge, vert et bleu) qui transmettront le signal de manière analogique à l'image de ce qui se fait avec un cordon VGA.





Boîtes bleues pour les Blu-Ray et pourpres pour les HD-DVD. Pour le reste, c'est du pareil au même...



On peut reconnaître le HD-DVD (sur le dessus) de son concurrent à l'emplacement de sa couche de données sur la tranche du disque : on peut la distinguer au milieu. Le Blu-Ray place sa couche de données beaucoup plus près de la surface du disque.

top HARD

Un retour à la demande dans le monde du matos et voilà que les prix s'envolent. Du coup les stocks sont en flux tendus et l'on se retrouve avec des pénuries sur un tas de produits. Et ne me lancez surtout pas sur la RAM... Vivement le mois de janvier !

C_WIZ

La Ram

La situation ne s'arrange pas du tout du côté de la RAM. La disponibilité est tendue et les prix partent en flèche. Difficile de trouver un giga de PC5300 de marque à moins de 130 euros, ce qui est tout simplement fantasque. Je n'ose même pas vous parler des prix de la PC6400 tant cela frôle le n'importe quoi. Allez, ça s'arrangera après Noël... comme tous les ans.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 512 Mo, 667 MHz), environ 130 euros TTC
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 1 Go, 667 MHz), environ 250 euros TTC.

Le processeur

On savait que les Core 2 Duo s'étaient vendus comme des petits pains, mais les chiffres ont de quoi faire frémir : cinq millions d'unités écoulées en 60 jours. Du coup, les difficultés d'approvisionnement étaient bel et bien dues à la forte demande. Ah, AMD ? Non, on les cherche encore. Les Athlon 64 Energy Efficient ? Un mythe qui commence à égaler le Pentium F ? La politique de l'autruche, c'est tout sauf productif...

Config 1 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E6300 (1.83 GHz/Socket 775), 180 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,2 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,4 GHz/Socket AM2) 360 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

Le moniteur

Ça y est, la mode est définitivement lancée puisque les écrans LCD larges ont totalement la cote. Tout le monde s'y met, les modèles se multiplient, et ce dans toutes les tailles. On trouve même des 22 pouces dans des résolutions confortables (1680 par 1050), le tout pour des prix très modiques. La largesse n'est plus un luxe, c'est tant mieux.

Config 1 : 19 pouces CRT Hyundai Q995, environ 180 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 230 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces CRT ViewSonic E96+SB, environ 200 euros TTC ou 19 pouces LCD Samsung 940BW (4ms, 16/10), environ 270 euros TTC.
Config 3 : 21 pouces CRT Viewsonic P227fb, environ 500 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 225BW (5ms, 16/10), environ 400 euros TTC.

Le disque dur

Les écarts continuent de se réduire dans le monde des disques durs et l'on ne va pas s'en plaindre. Le haut de gamme reste aux alentours de 200 euros pour un modèle à 500 gigas. Samsung propose bien des modèles de 750 Go mais autant être honnêtes, à plus de 450 euros, on a du mal à cerner l'aspect « bonne affaire » de la chose. Surtout s'il casse, n'oubliez pas la règle d'or du stockage : ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier.

Config 1 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.

Le refroidissement

Pas de changement dans nos recommandations en matière de refroidissement. Certes, le XP-90 est un peu dur à dénicher, mais vous adorez farfouiller chez les revendeurs, ne le niez pas. Si vous ne voulez pas jouer le jeu, vous pouvez vous tourner vers sa version en cuivre (le XP-90C) ou vers l'Ultra-90 qui a des allures de tour infernale. Ou alors, à l'image des vrais héros, vous pouvez oser le XP-120. Sensations fortes garanties...

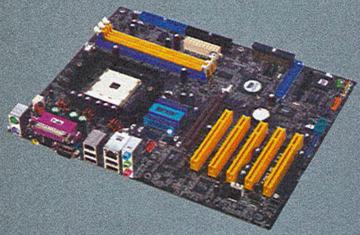
Processeur : Thermaltake XP-90 (nécessite un adaptateur pour le socket 775), environ 35 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

La carte son

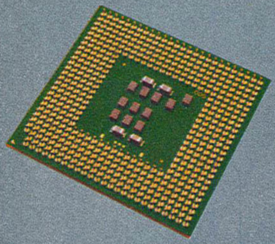
Rien de neuf sous le soleil, acheter une carte son fin 2006 est un acte de rébellion plus qu'autre chose. Un moyen d'exprimer sa rage contre la machine Vista qui les rendra totalement obsolètes. Allez, pour une fois que Microsoft fait quelque chose de bien avec son futur Windows, on ne va pas se priver pour en parler...

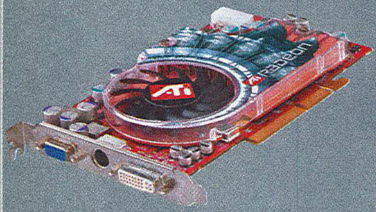
Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

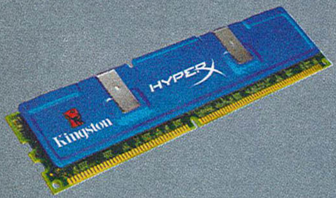














La carte mère

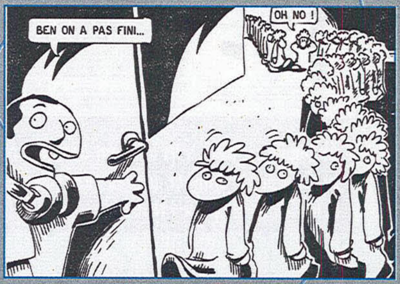
On évitera soigneusement de s'aventurer dans les chipsets nVidia ou ATI pour les Core 2 Duo. On dira poliment qu'ils sont un peu plus au point sur les plates-formes d'AMD que sur celles d'Intel. Qui est peut-être à blâmer dans l'histoire, mais franchement c'est au-delà de nos considérations pratiques. Petite préférence toujours à la P5B Deluxe qui fait juste des miracles en overclocking. Oui, elle est aussi compatible avec le CrossFire d'ATI mais ça, tout le monde s'en moque.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le routeur Wi-Fi

De la PSP à la Nintendo DS, en passant par votre SkypePhone, des tas de périphériques veulent profiter du Wi-Fi. Et l'on pourrait en dire autant des consoles comme la PS2 ou les Xbox qui elles aussi veulent jouer à coups de câbles. Qui dit partage, dit routeur. Et des palanquées de problèmes potentiels : achetez uniquement en connaissance de cause !

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, Wi-Fi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, Wi-Fi 802.11g) : environ 70 euros.



La carte vidéo

Petite substitution dans le top avec la disponibilité en masse des X1950 Pro chez ATI. Les dispositifs de refroidissement sont comme souvent de piètre qualité alors on vous conseillera de jeter un œil au modèle de Gigabyte qui est déjà affublé d'un radiateur de chez Zalman. Cela vous évitera de l'y monter vous-même. Et d'avoir peur de casser quelque chose...

Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC, GeForce 7600 GS 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1900 XT 256 Mo (PCI Express), environ 249 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 280 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1950 XT 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Allez, je refais un peu de publicité pour Microsoft qui ne va pas tarder à nous présenter son lecteur HD-DVD pour Xbox. À quoi bon vous en parler ? Tout simplement parce que la chose fonctionne sur un port USB et qu'a priori, on devrait pouvoir s'en servir sur nos machines. Vu que le prix annoncé (200 euros) est largement inférieur à tout ce qui se fait pour l'instant, on va surveiller cela avec impatience.

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Puisque Caf n'aura pas tenu le temps nécessaire pour chroniquer dans cette rubrique sa propre arrivée à Joy dix ans plus tôt, c'est moi qui reprends le flambeau. Ça va, je connais, je m'en suis chargé quelques mois auparavant. C'était le bon temps. Ahh la nostalgie....


Internet
Notre ouaib qu'on a!
Bon ouaib. On a un ouaib à nous. Et vous êtes même déjà beaucoup à l'avoir visité. Remarquez, www.joystick.fr, c'est pas une adresse très dure à retenir.

Ah ouaiiisss, mais s'ils mettent des dessins comme ça, faut pas s'étonner que les gens râlent sur la lenteur de la page ! N00Bs…

Purée, on se lâchait sur le papier à l'époque. Le moindre jeu de daube se tape des dossiers de trois pages, et je ne vous raconte pas les hits. D'ailleurs, il n'y en a même pas beaucoup en ce décembre 1996, mais de qualité, ils sont : Alerte Rouge met le feu nucléaire à la rédac' (97 %) et le seul salut se trouve dans l'espace avec The Darkening (90 %) et sa Mathilda May « femme fatale ». Oui, ça ne rafraîchit pas des masses finalement. Commerce, combat, « pas moins de trois systèmes solaires et dix-huit planètes » ! Ça paraît peu, quand on joue à EVE, mais n'oublions pas que c'était un RPG avant tout, pas trop un Élite-like. De son côté, FIFA 97 (pas terrib') ne subissait pas encore la suprématie PES, mais rythmait déjà les saisons des joueurs. De bons jeux (Heroes of M&M II, Toonstruck…), des mauvais (laissez tomber…), des entre-deux… mais rien qui ne sort vraiment du lot. Ah si tout de même : Meridian 59, le MUD graphique (Multi-User Dungeon) injouable de l'époque pré-Ultima Online. Premier MMO à être noté dans Joystick, après tout ! « 70 % pour les débutants, 90 % pour les joueurs confirmés » (et masos). Ouais, ça ratisse large comme note tout de même…

LORD BRITIIIIIIIISH ! (AGAIN)

En parlant de UO, jeu qui m'aura fait baver des hectolitres en son temps, voilà t-y pas encore une interview du maître Richard dans les pages de Joy. Il nous avoue espérer deux à trois mille connexions simultanées dans le monde, avec 110 000 unités sur le marché. Faut croire que Gariott a été dépassé par le succès. La leçon n'aura pas été apprise par Blizzard… Bon, par contre, pour ses idées de parc de loisirs avec des casques réalité virtuelle, on va poliment regarder ailleurs. Oh regardez là-bas, le lancement du site Ouaib de Joystick ! Des news ! Des adresses ! Des liens ! 55K en page d'accueil et ça rammmme pour la charger. Bon, ça s'améliora et la rédaction tint ses promesses : ouvrir un FTP et même « un serveur multijoueur » ! Ne riez pas, c'est plus que ce qu'on a maintenant. Enfin, ça changera bien un jour. En attendant, dix ans plus tôt, Yacine le dessinateur se barrait. Triste époque. Qui l'a remplacé déjà ? Bah j'ai la flemme de chercher. On verra le mois prochain !

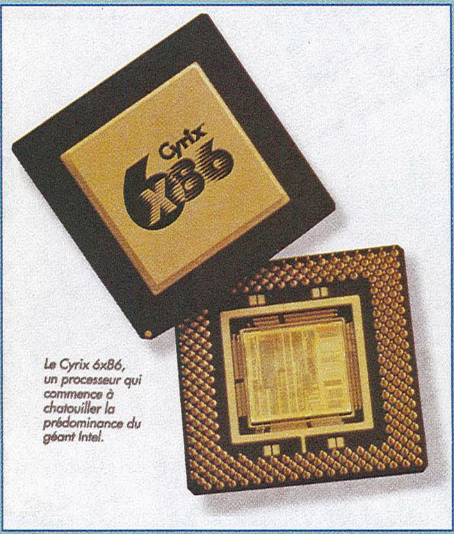
FUMBLE


Test
Tiens, un jeu Raven, les créateurs de ShadowCaster. Tiens, on pilote un tank et on peut monter dans la tourelle pour tirer au canon. Ohla ! mais on peut aussi y jouer en réseau...
Necrodome
Shoot • Tous joueurs • PC CD-Rom

À Joy, on teste des jeux sans écrire de texte, juste des screens, une intro, et une conclusion. On est comme ça, à Joy. Faut pas nous gonfler.



« LA COURSE À L'ARMEMENT » DÉBUTAIT

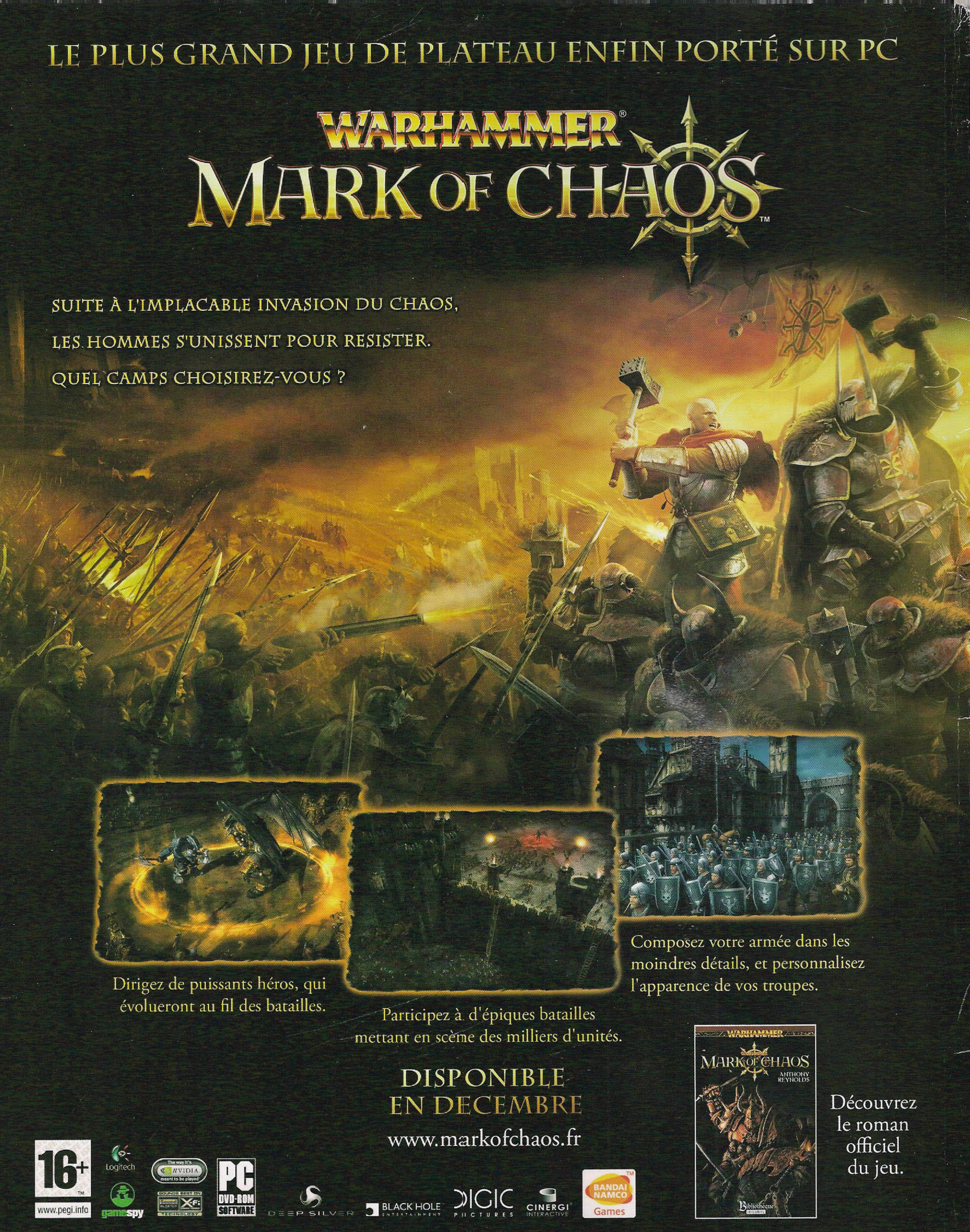


Le Cyrix 6x86, un processeur qui commence à chatouiller la prédominance du géant Intel.

Le dossier matos du mois nous expliquait comment et pourquoi on allait raquer comme des drogués dans les années à venir : les cartes graphiques 3D débarquaient… Dans un coin, on nous donne une config' de la mort de l'époque, acheté par Iansolo : P166, 32 Mo de Ram, carte vidéo 4 Mo… et d'autres trucs : 13 000 francs. Avec l'écran. J'ai bien halluciné ! Et puis j'ai pensé à mon PC tout neuf à presque 2 000 euros. Dix ans que ma thune file dans du hardware. Et la faim dans le monde ? Et la lutte contre le cancer ? Hum… D'abord, il me faut un nouveau clavier.



CAESAR
Rome is in your hand.
COMMENT TÉLÉCHARGER
LE JEU SUR TON MOBILE
Envoie CAESAR AU 31 000
Egalement disponible sur le portail de ton opérateur, sélectionne [Caesar] et suis les instructions.
Prix d'un SMS non surtaxé / Prix du jeu : 5€ + connexion Wap.
BÂTISSEZ VOTRE EMPIRE SUR VOTRE MOBILE
Caesar Mobile est un city-builder en temps réel, fidèle à l'histoire de la franchise Caesar. Prenez le rôle d'un gouverneur ambitieux et développez votre ville : Organisez sa conception, protégez la des catastrophes naturelles, des maladies et des tentatives d'invasion. Gérez également la satisfaction de vos concitoyens !
Une fois ces étapes maitrisées, vous pourrez vous attaquer à la conquête des provinces voisines. Rome n'attends plus que vous !
www.vivendimobile.com/caesar
AVEC SFR, C'EST SIMPLE
TÉLÉCHARGE UN JEU
EN 3 CLICS
1 Sur le portail Vodafone live! sélectionne la rubrique Jeux
2 Puis clique sur le jeu de ton choix
3 Clique sur Télécharger et laisse-toi guider
SPÉCIAL CLIENTS SFR
RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX
+ de 500 jeux disponibles !
Tous les univers de jeux : Cartes, Quizz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile.
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail. + d'info sur les jeux et la paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser
AUSSI DISPONIBLE SUR PC
Caesar © 2006 Sierra Entertainement, Inc.
Edité par Vivendi Games Mobile. Tous droits réservés.
SMS+ Répondre CONTACT pour recevoir les coordonnées de l'éditeur du service.
NOKIA Nseries
SFR
vivendi games mobile


LE PLUS GRAND JEU DE PLATEAU ENFIN PORTÉ SUR PC
WARHAMMER®
MARK OF CHAOS™
SUITE À L'IMPLACABLE INVASION DU CHAOS,
LES HOMMES S'UNISSENT POUR RESISTER.
QUEL CAMPS CHOISIREZ-VOUS ?
Dirigez de puissants héros, qui évolueront au fil des batailles.
Participez à d'épiques batailles mettant en scène des milliers d'unités.
Composez votre armée dans les moindres détails, et personnalisez l'apparence de vos troupes.
DISPONIBLE EN DECEMBRE
www.markofchaos.fr
WARHAMMER
MARK OF CHAOS
ANTHONY REYNOLDS
Découvrez le roman officiel du jeu.
16+
www.pegi.info
PC
DVD-ROM SOFTWARE
DEEP SILVER
BLACK HOLE ENTERTAINMENT
DIGIC PICTURES
CINERGI INTERACTIVE
BANDAI NAMCO Games